LA REVISTA DEFINITIVA DE GUÍAS Y ANÁLISIS PARA DREAMCAST 100% INDEPENDIENTE

DreamPLANET

NÚMERO 8
495 PTAS. 2,98 EUROS

¡58 PÁGINAS DE GUÍAS!

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
RAYMAN 2
ZOMBIE REVENGE

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

ACROBACIAS EXTREMAS

FERRARI 355 CHALLENGE

380 CABALLOS DE POTENCIA

MAKEN X

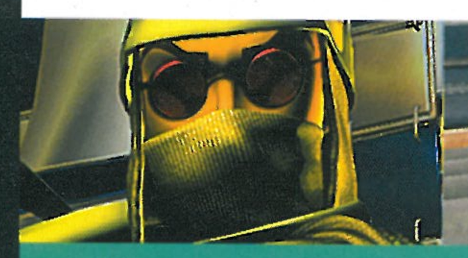
ARMA BIOLÓGICA

2 PÓSTERS GIGANTES




Gran Turismo 2
Guía completa de Gran Turismo 2
y Gran Turismo para convertirte en el conductor
más experto del mundo
A LA VENTA POR SÓLO 675 PTAS.

EDITORIAL





E l sol de verano aprieta, el tiempo libre te sale hasta por las orejas y, después de darte un refrescante bañito en la playa y un atracón de paella, lo que más te apetece es jugar durante horas con alguno de los excelentes títulos disponibles para Dreamcast. ¿A que sí?

Está claro que el período estival es un momento atípico en el ámbito de los videojuegos: las casas distribuidoras no se prodigan mucho con nuevos lanzamientos, la mayoría de comercios del ramo cierran sus puertas y al jugón de a pie lo que más le interesa es rentabilizar a fondo sus últimas adquisiciones.

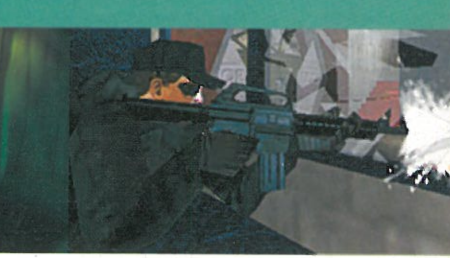
Así pues, pensando en ti como jugador que eres y para que no te quedes estancado durante los meses en los que más tiempo libre tienes para jugar, el equipo de Dream Planet ha preparado una edición especial bimensual en la que el apartado de guías es el protagonista destacado. Este mes te esperan nada más y nada menos que las soluciones completas de Rayman 2 y Zombie Revenge, así como la segunda y última entrega del libro de rutas de Tomb Raider: The Last Revelation. En total, 58 páginas repletas de información útil sobre tres juegos destacados para Dreamcast.

Esperamos que este número sea de tu agrado y recuerda que a partir del 15 de septiembre podrás encontrar en el kiosco tu revista favorita con sus contenidos y periodicidad habituales.

Sergio Rivero
srivero@intercom.es







Dream Planet

Número 8 Agosto/Septiembre 2000
Revista mensual de **Dreamcast**
publicada por **EDITORIAL AURUM, S.L.**
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@retemail.es
Bajo licencia en lengua castellana de Dreamcast Magazine y Dreamcast Solutions, propiedad de Paragon Publishing Ltd.

© Edición castellana Editorial Aurum, S.L.
Editora: **Katharina Stock**
Administración: **Montse Prieto**
Producción: **Hans L. Kötz**
Director de Arte: **Ibon Zugasti**

Director: **Sergio Rivero**
Jefe de Redacción: **Nacho Fernández**
Redactor: **Rubén Jiménez**
Maquetación: **Jose L. Crespo, Comunicación Visual**
Colaboradores: **Bob Jubb, Eduardo Rodríguez**
Traductores: **Carles Sierra**

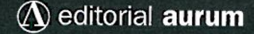
PUBLICIDAD
Barcelona: **Elena Roca**
C/ Joventut, 19
08830 Sant Boi de Llobregat
Barcelona
Tel.: 93 630 68 82/93 630 74 06
Fax: 93 652 45 25
E-mail: ed.aurum@retemail.es

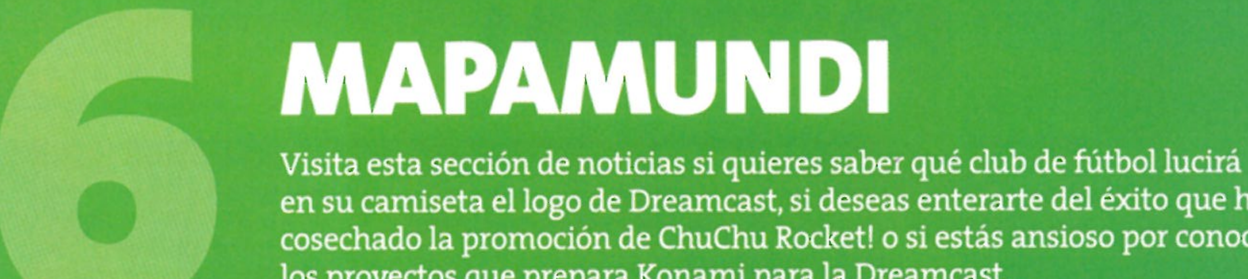
Madrid: Waterbuck, S.L.
Flora Idiarte
C/ Marqués Urquijo, 26
28008 Madrid
Tel./Fax: 91 541 74 63

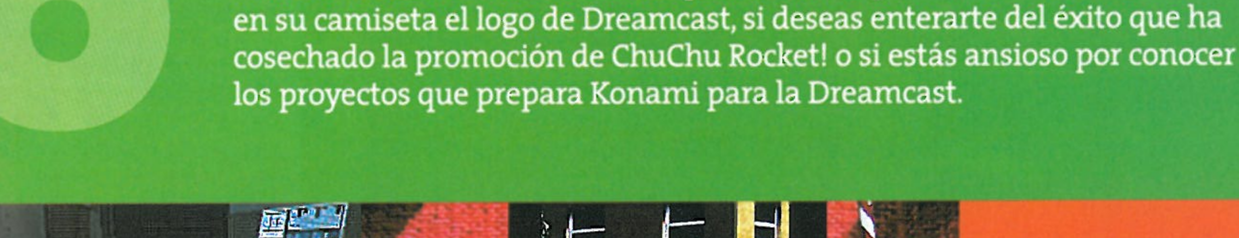
DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
Comercial Atheneum, S.A.
Tel.: 93 654 40 61
Fax: 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

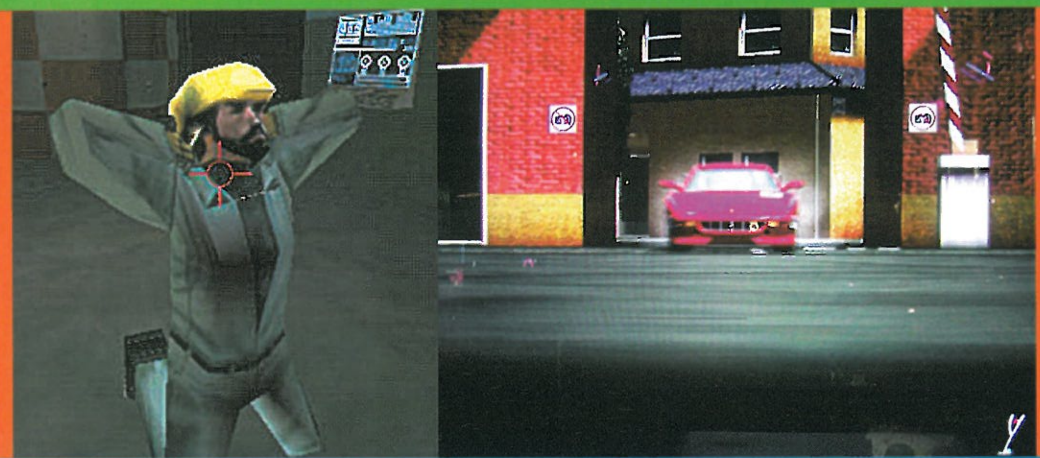
FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA
Fepsl 93 238 04 37

IMPRESIÓN
Rotographik-Giesa,
Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel.: 93 415 07 99
Depósito legal B-43069-99







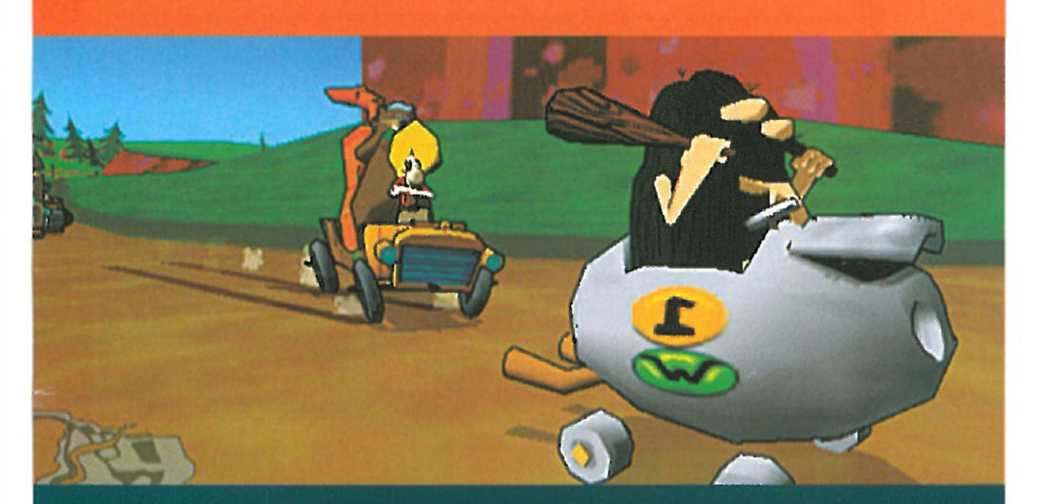






TOMA DE CONTACTO

Éste es un número especial en el que hemos dado más importancia a la sección de guías. Sin embargo, no queríamos dejarte sin previas ni análisis de importación y por ello te hablamos aquí del impresionante Ferrari 355 Challenge de Yu Suzuki y del Rainbow Six de Tom Clancy.



BRÚJULA

Este número veraniego dedica la mayor parte de sus páginas a ofrecer las soluciones más solicitadas por nuestros lectores. Prepárate, porque vas a encontrar la segunda y última parte de la guía de Tomb Raider: The Last Revelation, así como las guías completas de Rayman 2 y Zombie Revenge.



Sumario

La Dreamcast se hace del Depor

La verdad es que hace tiempo que sentíamos una cierta envidia sana por los diversos equipos de fútbol europeos que lucían publicidad de la Dreamcast en sus camisetas. Si el Arsenal inglés, el Saint-Etienne de Francia o la Sampdoria italiana podían lucir el logo de la consola de nuestros amores en sus camisetas, ¿por qué no lo hacía ningún equipo representante de la auténtica furia?

Por suerte, Sega ha puesto remedio a esta tragedia patria y ha optado por patrocinar a uno de los equipos españoles que mejor papel realizó la temporada pasada: el Deportivo de la Coruña. El acuerdo entró en vigor el 1 de julio, así que desde esta fecha el actual campeón de Liga luce en todas sus equipaciones el logo de la Dreamcast. El contrato incluye también la camiseta diseñada para la participación del club gallego en la

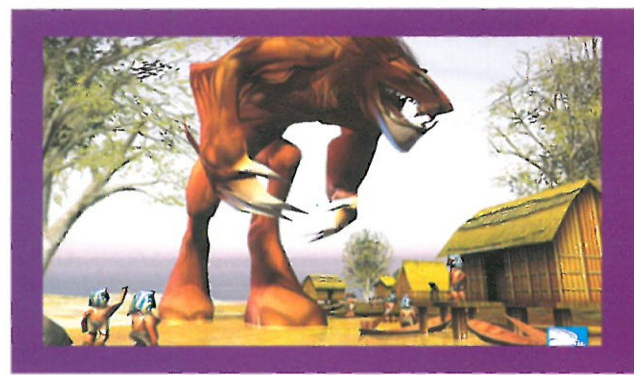
El Depor lucirá el logo de nuestra querida Dreamcast en todas la competiciones que dispute, incluyendo la Champions League

próxima Champions League, y supone todo un acontecimiento en España dentro del mundo de los videojuegos, ya que es la primera vez que un equipo de nuestro país está patrocinado por una empresa dedicada al mundo del ocio electrónico. Tanto el responsable de Sega Europa, Jean-François Ceçillon, como el presidente del Depor, Augusto César Lendoiro, se han mostrado encantados de que el conjunto gallego pasee el nombre de la DC por todos los campos de España y Europa. Esperemos que la espiral les traiga suerte a Fran, Donato y compañía.









Overbooking en Dreamarena

HA PASADO POCO MÁS de un mes desde que el 9 de junio los dreamcasteros europeos pudieron jugar su primera partida en-línea gracias a ChuChu Rocket! El balance no puede ser más satisfactorio ya que desde esa fecha se han producido más de 100.000 altas en Dreamarena, con lo que la cifra de usuarios registrados supera ya los 300.000 en Europa. Teniendo en cuenta que en un futuro próximo podrán conectarse a dicho portal italianos e irlandeses (aparte de los españoles, franceses, ingleses y alemanes que no lo hayan hecho todavía), este servicio de Sega en Europa parece consolidarse rápidamente. Además, aún quedan en la recámara juegazos como Quake III Arena, Half-Life y Black & White.

Juegos Olímpicos hasta en la consola

Las Olimpiadas se acercan y para que vayas poniéndote en forma (aunque sólo sea virtualmente) van a aparecer un par de videojuegos relacionados con el que para muchos es el evento deportivo por excelencia.
Proein distribuirá en España un juego titulado (tachán) Sydney 2000 y desarrollado por Eidos bajo licencia oficial. Incluirá 12 categorías olímpicas entre las que se encuentran los 100 metros lisos, los 110 metros valla, levantamiento de pesas, lanzamiento de jabalina, tiro y salto de altura. Estará estructurado en tres modos de juego: el Arcade permitirá la participación de hasta cuatro jugadores en una sola categoría, en el Olímpico controlaremos a una docena de atletas con el fin de obtener la medalla de oro en todas las pruebas y el modo Entrenamiento nos propone asumir las funciones de preparador sin participar directamente como atletas.
Y durante este mes de julio, Sega pondrá a la venta en Japón el juego Virtua Athlete 2K. Dicho título está basado en el ya clásico Track and Field y permitirá la participación en siete disciplinas atléticas. Está previsto que llegue a España a principios de septiembre.



Konami se anima

BUENAS NOTICIAS PARA NUESTRAS DREAMCAST: parece que, después de sus reticencias iniciales, Konami se está animando a desarrollar juegos para la consola de Sega. Y ya que estamos con temas atléticos, empezaremos el breve repaso a los proyectos de la compañía japonesa con Track and Field 2000. La última parte de la exitosa serie International Track and Field verá la luz en Japón el 31 de agosto en versiones para Dreamcast y PlayStation 2 y contará con opciones para cuatro jugadores y un total de 12 pruebas deportivas.
Por su parte, la esperada versión para DC (y también para Play 2) de la recreativa Silent Scope parece que va por buen camino. Esta fiel representación de la vida de un humilde francotirador estará lista para finales de año, pero en principio no está previsto que aparezca con ningún periférico con forma de rifle.
Y para el final hemos dejado un nuevo rumor sobre Castlevania: Resurrection. Cuando estábamos convencidos de que el juego había sido cancelado definitivamente, Konami nos ha sorprendido con un apartado dedicado a este título en su recientemente rediseñada página web oficial. Aunque todavía no se ha anunciado ninguna fecha de lanzamiento, aparentemente, el juego vuelve a estar en proceso de desarrollo.







LANZAMIENTOS

AGOSTO			
TÍTULO	DISTRIBUIDOR		
Railroad Tycoon 2	Proein	Metropolis Street Racer	Sega
Dead or Alive 2	Acclaim	European Super League	Virgin
Ferrari 355 Challenge	Acclaim	Virtua Athlete 2K	Sega
Street Fighter 3: Third Strike	Virgin	MTV Sports: Skateboarding	Proein
Jeremy McGrath Supercross 2000	Acclaim	Gunbird 2	Virgin
Vanishing Point	Acclaim	Virtua Tennis	Sega
		Hell Boy	Virgin
		Space Channel 5	Sega
SEPTIEMBRE		OCTUBRE	
Time Stalkers	Sega	Messiah	Virgin
Super Runabout 2	Virgin	SNK Vs. Capcom	Virgin

BREVES

Donde dije Eternal digo Skies

NOTICIA FRESCA sobre uno de los juegos que va a sumarse, por fin, a la escasa lista de RPG para Dreamcast. Se trata de Eternal Arcadia por dos razones. La primera es el retraso que ha sufrido el juego en su lanzamiento americano. Aunque en Japón la fecha escogida sigue siendo el 14 de septiembre, en Estados Unidos se ha pospuesto hasta finales de año. La otra cuestión nos afectará más directamente, ya que esta creación del equipo Phantasy Star cambiará su nombre en los USA y pasará a llamarse Skies of Arcadia. Este título será el que se mantenga, casi con toda seguridad, cuando aparezca por tierras europeas.

La cámara se retrasa

SEGURO QUE OS EXTRAÑARÁ no haber escuchado ninguna noticia sobre la DreamEye a pesar de que su lanzamiento japonés estaba previsto para el pasado mes de junio. La razón es muy sencilla: la puesta a la venta de este periférico ha sido retrasada. De todas formas, si dominas el japonés, siempre puedes visitar la página oficial de la cámara (www.dreameye.port.ne.jp) que Sega ha inaugurado hace poco para estar informado de todas las novedades que se produzcan referentes al periférico.

LOS + VENDIDOS

1. Resident Evil Code: Veronica
2. V-Rally 2 Expert Edition
3. Zombie Revenge
4. Ecco the Dolphin
5. SWWS 2000 Euro Edition
6. Crazy Taxi
7. NBA 2K
8. Soul Calibur
9. MDK 2
10. Rayman 2

Fuente: Centro Mail

INTERNACIONAL JAPÓN



CAPCOM VUELVE CON UN CLÁSICO

La afamada compañía de Osaka presentó en el pasado E3 de Los Angeles una conversión muy peculiar. La famosa trilogía de beat´em-up 2D basada en un anime denominado Vampire Hunter (y conocido en occidente como Darkstalkers), será recopilada en un solo GD-ROM hacia finales de agosto de este mismo año. Además, los jugones japoneses podrán hacer uso del servicio en red Internet Matching Support, desde el que podrán efectuar espectaculares combates en-línea con otros usuarios.

LA SECUELA DE SHENMUE PARA NAVIDAD

Yu Suzuki ha confirmado que el segundo capítulo de Shenmue saldrá al mercado nipón a finales de año. El archiconocido productor general de AM2 también ha comentado que el desarrollo de esta continuación avanza a muy buen ritmo gracias, en parte, a que el juego aprovecha el mismo motor 3D del primer episodio.



LOS NUEVOS HORIZONTES DEL SONIC TEAM

Yuji Naka, productor general del prestigioso Sonic Team, afirmó tras la presentación de Sonic Adventure 2 en San Francisco que su equipo podrá comenzar a desarrollar títulos para consolas como la X-Box de Microsoft o la Dolphin de Nintendo en un futuro no muy lejano. Estas afirmaciones parecen confirmar que joyas como Sonic, ChuChu Rocket! o Samba de Amigo podrían aparecer en otras plataformas, exceptuando la PS2 de Sony, claro.

Atropellos en Tokio

A PESAR DE QUE LA PRESTIGIOSA PUBLICACIÓN japonesa Famitsu puntuó con un 31 sobre 40 la secuela de Tokyo Highway Challenge, Genki –desarrollador del juego– ha pedido disculpas públicamente por los numerosos errores de programación de la versión aparecida en Japón. Aunque esta segunda parte incluye mejoras gráficas notables así como un mayor número de circuitos y coches, también abundan los cuelgues, resets y silencios momentáneos de la banda sonora.



INTERNACIONAL USA

EL PODER DE LA FUERZA

LucasArts está trabajando en la versión para Dreamcast de su aclamado Jedi Power Battles. El lanzamiento, que en los Estados Unidos está previsto para el último trimestre del año, contará con opciones para uno y dos jugadores y la posibilidad de escoger entre cinco personajes distintos con los que luchar contra los androides y asesinos de la Federación. En función de sus logros, los jugadores obtendrán una serie de puntos con los que podrán acceder a nuevas habilidades, salud y otros extras. Junto a este título, LucasArts ha desvelado también el desarrollo para Dreamcast y otras plataformas de un alocado juego de carreras inspirado en la serie Star Wars y denominado Super Bombad Racing.

Surfeando con la Dreamcast

MATTEL HA DECIDIDO LANZAR al mercado norteamericano el primer juego de surf para Dreamcast. Billabong Pro Surfer estará disponible hacia el último trimestre de este año y contará con 10 jugadores, 10 playas, opciones multijugador y un motor gráfico especialmente diseñado para simular olas de la forma más realista posible. Lo que aún no sabemos es si el juego contará con algún periférico en forma de tabla. Molaría ¿no?

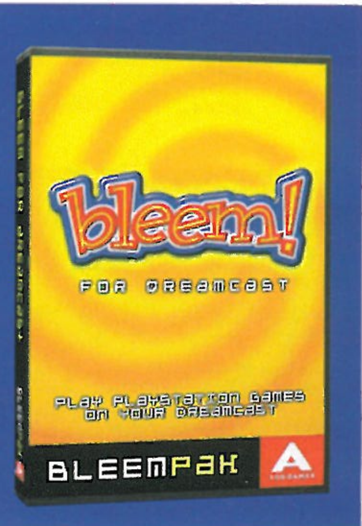


SEGA DREAMCAST SPORTS PACK

Sega America lanzará al mercado estadounidense el 9 de septiembre un pack formado por una consola Dreamcast de color negro, un controlador estándar a juego así como el título de baloncesto NBA2K y el de fútbol americano NFL2K. Todo ello costará sólo 219,99 dólares (unas 40.000 pesetas al cambio), sin duda un precio muy atractivo que logrará atraer a un buen número de nuevos usuarios.

BLEEMCAST Y GAMESHARK PARA DREAMCAST

El primer pack Bleemcast, que permite utilizar en tu Dreamcast juegos de PlayStation, ha aparecido en el mercado norteamericano durante esta segunda quincena de julio. Por su parte, Interact ha lanzado el CDX GameShark para Dreamcast que, al parecer, además de activar trucos para diferentes títulos, te permite jugar a juegos de importación en la consola de Sega sin necesidad de instalar el modchip.





La PSX cambia de imagen

Después de desvelar que el 26 de octubre es la fecha prevista para el lanzamiento de la PS 2 en occidente y con el objetivo de estimular la poca demanda de la PlayStation mientras coexista con la nueva consola de Sony, la compañía japonesa ha decidido remodelar su veterana plataforma.

Para conseguirlo, la consola de 32 bits cambiará de nombre y sustituirá la vieja carcasa por una de menor tamaño, más estilizada y de formas redondeadas.

Aprovechando los nuevos móviles con capacidades de conexión en-línea, la PS One podrá conectarse a Internet y además está previsto añadirle una pantalla LCD de 4 pulgadas para poder jugar con ella en cualquier lugar.

Este mismo mes de julio los usuarios nipones podrán adquirirla por unas 25.000 pesetas aproximadamente.

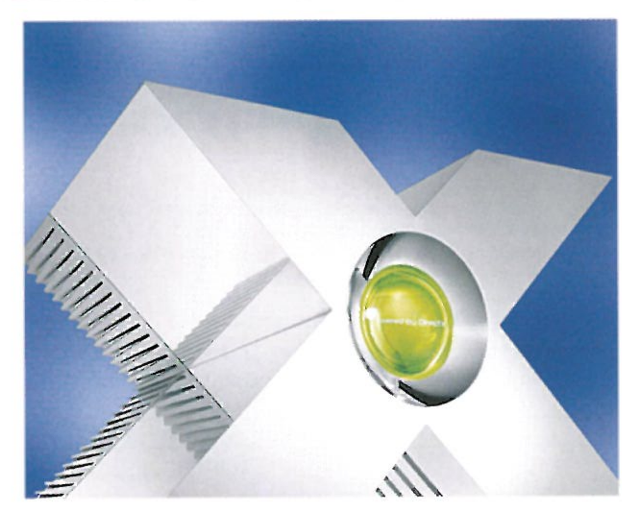
Por lo que se refiere a Occidente, os podemos adelantar que en Estados Unidos deberán esperar hasta septiembre, pero se desconoce cuando los usuarios europeos podrán adquirirla.

La X-Box no se duerme en los laureles

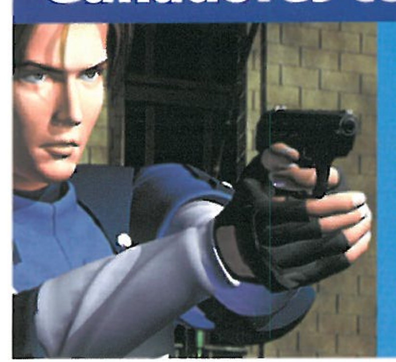
AUNQUE EN LA PASADA EDICIÓN de la feria E3 pudimos comprobar que la X-Box supera técnicamente a la PlayStation 2, está claro que Bill Gates es consciente de que el triunfo de una consola no sólo depende de la potencia de su hardware.

Con el objetivo de aumentar el catálogo de juegos de su flamante plataforma, el archimillonario americano ha iniciado desde hace algún tiempo una política de alianzas y adquisiciones con empresas de desarrollo, en la que la reciente adquisición de la compañía Bungie Software (responsable del juego Oni para PS 2) es sólo una muestra más.

De todas formas, a pesar de todos estos esfuerzos, deberemos esperar al año que viene para ver si esta apuesta de Microsoft logra plantar cara a la sucesora de la PlayStation, la consola que actualmente tiene más usuarios en todo el mundo.



Ganadores concurso Dream Planet nº 6



Ésta es la lista de los ganadores del concurso Resident Evil 2. Cada uno de ellos ha ganado un pack compuesto por una gorra y una copia del juego.

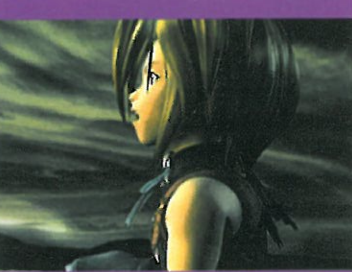
Benjamín Del Pino Rowell (El Toscal, Santa Cruz de Tenerife), **Eduardo Torres Serna** (Madrid), **Luisa Cornejo González** (Fuenlabrada, Madrid), **Samuel Cuadra Rodríguez** (Figueres, Girona), **Cristo Martín Pérez** (Las Palmas de Gran Canaria), **Eloy Villar Alonso** (Valencia), **Rafael Navarro Antúnez** (Tomares, Sevilla), **Vicente Aguillaume van Ouwerkerk** (Calpe, Alicante), **Sergio García Lotero** (Leganés, Madrid), **Yonay Manuel Monzón García** (Telde, Las Palmas de Gran Canaria).

BREVES

Driver en Platinum

DESPUÉS DE VENDER cerca de cuatro millones de unidades en todo el mundo, Infogrames vuelve a lanzar Driver dentro de la gama económica de la PlayStation. Si algún usuario de PSX aún no lo tiene, ésta es su oportunidad de oro para hacerse con él.

La Fantasía sin final



PARECE QUE EL ÉXITO de la saga Final Fantasy está asegurada por muchas continuaciones que Square esté dispuesto a desarrollar. El último ejemplo es la novena parte de la serie. En el momento de escribir estas líneas, los jugones japoneses ya habían encargado 1.150.000 unidades de Final Fantasy IX y cuando leas esta noticia el juego más preciado por los poseedores de una PSX ya se encontrará a la venta en Japón desde el 7 de julio.

Resident Evil para GB cancelado

A PESAR DE QUE MUCHOS de sus usuarios lo esperaban con ansiedad, Capcom ha decidido finalmente no trasladar a la Game Boy Color la serie Resident Evil. La compañía japonesa considera que las características técnicas de la pequeña consola de Nintendo impiden desarrollar un producto con la suficiente calidad para representar a esta famosa saga en el sector de las consolas portátiles. Tal vez, cuando llegue la Game Boy Advance...

¿Te gustaría recibir Dream Planet cómodamente en tu casa, sin arriesgarte a que se agote en los quioscos?

SUSCRÍBETE A DREAM PLANET

Te llevarás dos números gratis ¡12 revistas por el precio de 10!

Durante un año recibirás la revista cada mes en tu casa, con todas las promociones y regalos, por sólo ¡4.950 pesetas!

Aviso: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de su aparición en el quiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a minimizarlos siempre que sea posible.
Nota: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61).

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A DREAM PLANET

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número siguiente (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + gastos de envío.

Nombre
Apellidos
Dirección
Código postal Población
Provincia
Teléfono

FORMA DE PAGO

- ☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos)
- ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular
Caducidad
Firma

DOMICILIACIÓN BANCARIA
Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:
Dirección
Código postal Población
Provincia

Nº☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
Nº Entidad Nº Oficina D.C. Nº de cuenta o libreta de ahorro

Nombre del titular
Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

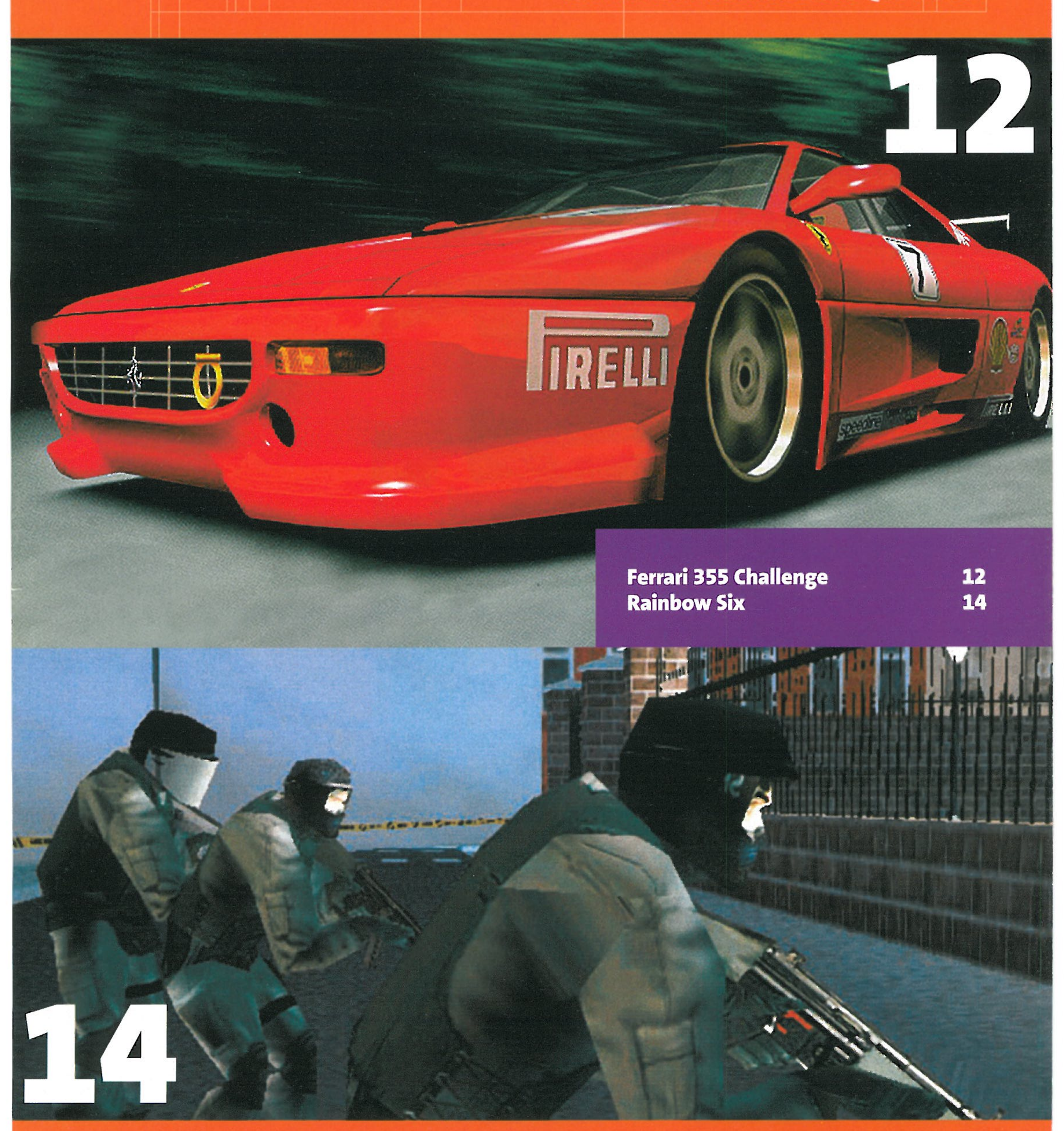
Firma del titular

a de de 2000

Enviar este cupón a:
Comercial Atheneum
Suscripción Dream Planet
C/ Joventut 19-08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

TOMA DE CONTACTO

LOS PREVIEWS DE LOS JUEGOS QUE VIENEN



Ferrari 355 Challenge

Rojo pasión



Desarrollador: **Sega**
Distribuidor: **Acclaim**
Género: **Conducción**
Internet: **Sí**
Fecha lanzamiento: **Agosto**
www.sega-rd2.com

Historial Sega (DC): **Sega Rally 2, Crazy Taxi, Virtua Fighter 3tb, Sonic Adventure**

Ocho cilindros, 3.496 centímetros cúbicos, 48 válvulas y un caballito que hace cabriolas en el capó. Todos estos datos, que os deben sonar a chino si no sois aficionados a los coches, hacen del Ferrari F355 un auténtico lujazo inalcanzable para todos aquellos que no sean directivos de Telefónica... o por lo menos eso es lo que sucedía hasta que apareció la recreativa Ferrari 355 Challenge. Seguro que si alguna vez habéis echado una partidilla con esta creación de Yu Suzuki todavía os acordáis de la experiencia y de la legión de mirones que pululaban a vuestro alrededor. No es solamente que los gráficos, desarrollados sobre una placa Naomi, fueran excepcionales, además la cabina de la edición para un jugador contaba

La creación de Yu Suzuki mantendrá toda la espectacularidad de la recreativa e incorporará nuevas opciones exclusivas

con tres monitores con el objetivo de incrementar el realismo y la visión periférica que tendríamos al volante de uno de estos coches.

La conversión de esta maravilla a la Dreamcast (tal como ya sucedió con Soul Calibur) promete ser perfecta. Los bólidos de Ferrari han sido modelados minuciosamente, aprovechando la estrecha colaboración entre la marca italiana y los desarrolladores de Sega para trasladar los vehículos prácticamente pieza por pieza de la carretera a tu consola. Además, todo se moverá a unos constantes 60 cuadros por segundo con gráficos en alta resolución.

Si lo comparamos con Sega GT, la otra gran apuesta de Sega en el campo de los simuladores de conducción, Ferrari F355 va a contar con una sensación de velocidad más conseguida. Comprobarás que los elementos del escenario se mueven muy rápido en los seis circuitos







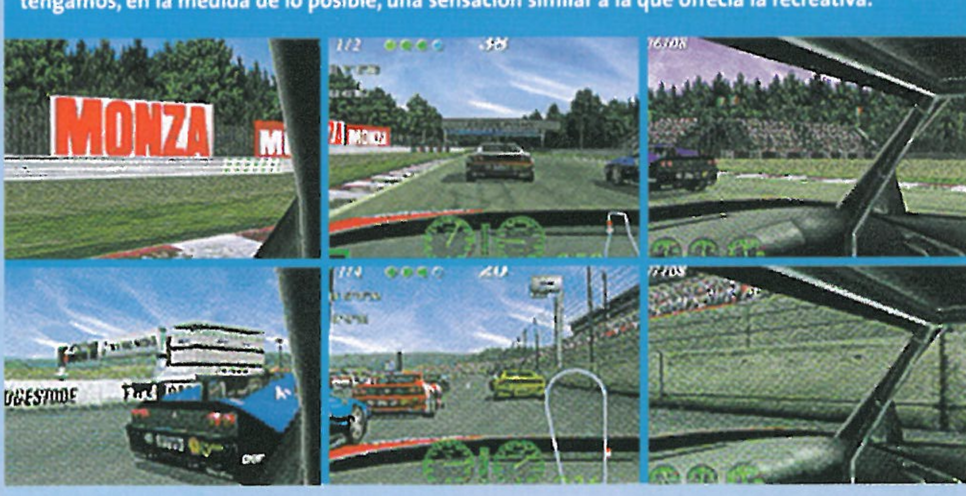






Tres no son multitud

Uno de los mayores problemas que se han encontrado los desarrolladores al trasladar Ferrari 355 Challenge de la versión para recreativa a la Dreamcast ha sido la manera de adaptar la magnífica visión panorámica que proporcionaban los tres monitores de la cabina arcade. Parece que, finalmente, la visión que tendremos en nuestros televisores no será exactamente la misma que la que ofrecía el monitor central. De hecho el punto de vista será bastante más amplio para que tengamos, en la medida de lo posible, una sensación similar a la que ofrecía la recreativa.

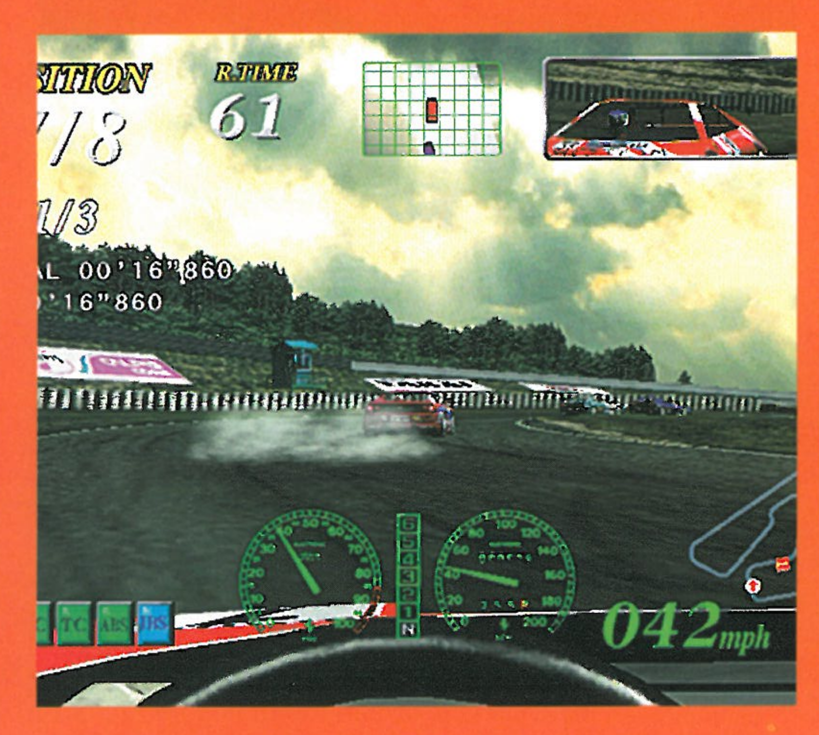


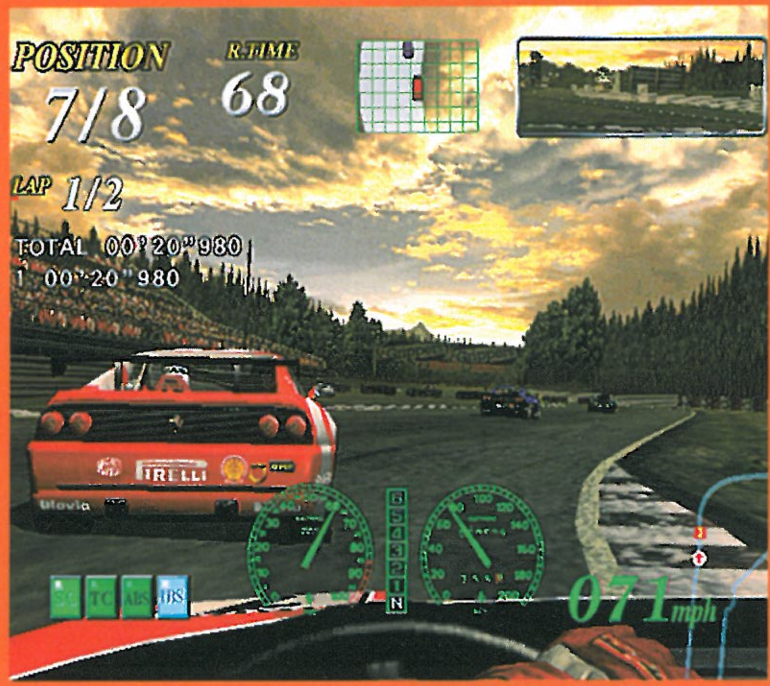
originales de la recreativa que podrás recorrer, incluidos los míticos Monza y Suzuka.

Aunque no están del todo confirmadas las nuevas opciones que incorporará la versión para Dreamcast, parece que disfrutaremos con un nuevo modo en el que será vital ir ajustando y mejorando las piezas del coche. También se incluirá un modo Championship que te propone ir ganando puntos en los diferentes circuitos y una opción para dos jugadores a pantalla partida.

Respecto a las posibilidades Internet, aunque nos duela decirlo, no será posible jugar partidas en-línea con algún italiano para ganarle con el producto más conocido de su país (después de los espaguetis). Sin embargo, sí se podrán registrar resultados y comparar datos de tu conducción con los de otros pilotos.

Tendremos que esperar hasta el mes de agosto para saber si estos nuevos modos consiguen compensar el origen arcade del juego y alargar algo más su vida, pero no tengáis ninguna duda sobre la calidad gráfica de Ferrari 355 Challenge. Aunque resulta un poco extraño que sea finalmente Acclaim la compañía que distribuya el título (sobre todo teniendo en cuenta que es una de las creaciones de Yu Suzuki, uno de los buques insignias de Sega), se trata simplemente de un problema con la propiedad de los derechos de la marca Ferrari en el mundo de los videojuegos. Además, cuando podamos echarle el guante la empresa distribuidora va a ser lo de menos, lo importante será que, después de los interminables retrasos que ha sufrido Metropolis Street Racer, por fin contaremos en Europa con un simulador de conducción que saque partido a nuestras Dreamcast.







Tom Clancy's Rainbow Six

Desarrollador: **Red Storm**
Género: **Acción / Estrategia**
Origen: **Estados Unidos**

Puntuación: **83%**



El señor Tom Clancy tiene muy buen ojo para los negocios. Sus novelas retrógradas se convierten en "best-sellers" antes de salir de la imprenta y los juegos de su compañía de desarrollo, Red Storm Entertainment, ídem de lo mismo. Como esta revista no está especializada en pseudoliteratura, la obra escrita del susodicho no nos importa especialmente. No ocurre lo mismo con los videojuegos y, por mucho que no simpaticemos con la ideología "clancyana", debemos reconocer que hemos disfrutado con la versión americana de Rainbow Six. La experiencia no ha sido tan traumática como





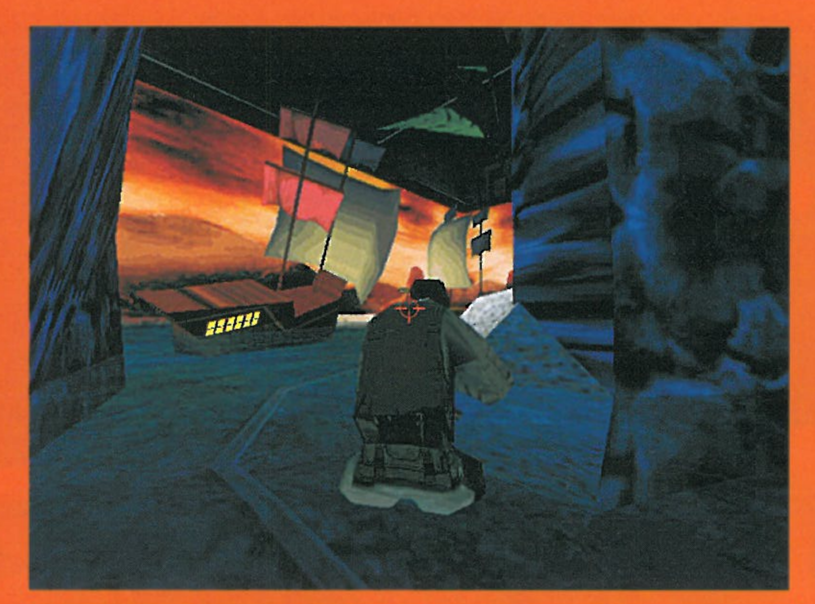
Una de las misiones del juego tiene lugar en un parque temático inspirado en Port Aventura



suponíamos aunque algunos sutiles detalles que luego comentaremos dan buena medida del talante "progresista" del escritor norteamericano.

Comencemos por la terminología. El nombre de Rainbow designa a un grupo de agentes de una fuerza multinacional de operaciones especiales que actúa bajo la supervisión de la OTAN. El Six que completa el título es un enigma para nosotros aunque hemos hecho unas cuantas conjeturas al respecto: A) El arco iris tiene ese número de colores en Estados Unidos; B) Es la cantidad de cubatas que se tomó Clancy cuando pensaba en el título; y C) Es la cifra máxima de agentes que pueden participar en cada misión del juego. Aunque nuestro Redactor Jefe Snatcher se decante por la opción B (suponemos que por afinidad etílica), la lógica nos hace pensar por mayoría relativa que la respuesta correcta debe ser la C.

Pero toda elucubración en torno a las motivaciones o funcionamento cerebral del escritor paramilitar caen en saco roto. El hombre tiene demasiadas estrellas (y barras) en la cabeza y para muestra una misión, concretamente la número cinco denominada Ghost Dance. En ella debemos rescatar a un grupo de familias secuestradas por un grupo neomarxista radical en un parque de atracciones situado en las afueras de Barcelona. El parque en cuestión, según el juego, está dividido en zonas temáticas, fue











inaugurado a mediados de los 90 y se llama Parque del Mundo (atención al horroroso cartel de promoción). No hace falta preguntar a Colombo para deducir que en realidad se trata de... ¡Port Aventura! Increíble, pero cierto.

Aunque las comparaciones sean odiosas (especialmente para nuestro Grafista Eraser a quien suelen confundir con Enrique Iglesias cuando intenta cantar en el karaoke de su pueblo) resulta inevitable realizar unas cuántas. Así, la versión NTSC para Dreamcast guarda pocas diferencias con el juego para PC y muchas con la conversión para PlayStation. Menos mal, ya que el videojuego para la consola de Sony no destaca por su brillantez (por decir algo poco ofensivo). Del juego para ordenador conserva casi todas las características, incluido el componente estratégico. Si los miráramos con lupa descubriríamos alguna diferencia, como el cambio de la tabla informativa situada en la parte inferior de la pantalla y pocas variaciones más.

Unas cuantas partidas bastan para comprobar que no estamos ante el típico juego de demolición en el que cuanto más destruyas y más escandaloso seas más puntos consigues. Teniendo en cuenta que controlamos a un grupo especializado en el rescate de rehenes, más vale que seamos sigilosos y precavidos no vaya a ser que algún secuestrador se ponga nervioso y le dé por decorar a tiros la cara de algún prisionero.

Para que no ocurra semejante catástrofe estética en ninguna de las 16 Normal Missions y las cinco Eagle Watch Missions, contamos con un amplio armamento para elegir, amén de varios uniformes de distinto grado de protección y demás parafernalia que tanto gusta al club de fans de Charlton Heston. Durante la fase planificación de cada misión tenemos que equipar a los agentes y establecer una estrategia de acción común para que no acabe todo como en *La matanza de Texas*. Lo mejor llega luego, cuando controlamos a los Rainbows durante las operaciones. Todo lo que se podía hacer gracias a un teclado de ordenador se ha metido con calzador en el mando de la Dreamcast. Así, a bote pronto nos salen casi 40 acciones a realizar a base de combinaciones de botones, cruceta, gatillos y stick analógico. La versatilidad en este sentido es enorme aunque la complejidad no es menor. Pero ahí están las 27 misiones de entrenamiento que sirven para que aprendamos a realizar tres o cuatro acciones de carrerilla sin equivocarnos. Superado el aprendizaje nos esperan horas de tensión, sudores y canguelo. A falta de un GEO Seis, o un Cesid vs TIA esperamos con impaciencia la versión PAL de los agentes irisados.

Combinando los botones, la cruceta y el stick analógico del mando, puedes llegar a realizar cerca de 40 acciones diferentes

¡Gana uno de los 10 juegos de Fur Fighters que sorteamos este mes!

Participa con Acclaim y Dream Planet en este concurso y consigue uno de los 10 ejemplares para Dreamcast de la aventura más animalada del momento.
Para entrar en el sorteo debes responder correctamente a la siguiente pregunta:





¿Cómo se llama el malvado general que ha raptado a los cachorros?

A. Gilito **B. Viggo** **C. Rubencebú** **D. Pinocho**

Escoge una de las respuestas y escríbela en el apartado Respuesta correcta del cupón adjunto. Rellena el resto del cupón, recórtalo y envíalo a la siguiente dirección: Concurso Fur Fighters. Dream Planet. C/ Joventut 19 08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona).

Nombre ______ Apellidos ______ Dirección ______

Código Postal ______ Población ______ Teléfono ______

Correo Electrónico ______ Respuesta correcta ______

Dream Planet. Concurso Fur Fighters. C/ Joventut, 19-08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)

Bases del concurso:
- Aceptar las bases del concurso.
- No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de Dream Planet ni de la Editorial Aurum.
- Confiar en la honradez de los miembros del jurado y aceptar el resultado del sorteo.
- El cupón debe ser original (no se aceptan fotocopias).
- Las cartas deben llegar hasta las oficinas de la Editorial antes de la fecha de celebración del sorteo.

El nombre de los ganadores se publicará en el número 10 de Dream Planet. Los premiso se entregarán antes del 31-10-2000

PHOTOFINISH

LOS MEJORES JUEGOS DEL MERCADO ANALIZADOS A FONDO




Maken X
Invasor de cuerpos



Género: **Shoot'em-up**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Textos en castellano**

Desarrollador: **Atlus**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas**

Cuando ya creíamos inevitable tener que esperar a la aparición de pesos pesados como Quake III Arena o Half-Life para disfrutar de un buen shoot´em-up en la Dreamcast, la llegada de Maken X a Europa ha dado la vuelta a un panorama hasta este momento desolador.

Este título de innumerables virtudes viene precedido de la polémica que suscitó su lanzamiento en Japón y, especialmente, en los Estados Unidos dada la aparición de simbología nazi en alguno de los escenarios.

Al margen de estos líos, y a pesar de lo que te pueda sugerir la X del título, lo que seguro no vas a encontrar en el juego son precisamente chicas turgentes sino más bien una extensa colección de seres estrambóticos (desde asesinos con metralleta en la entrepierna hasta mafiosos con alas de mariposa). La historia, ambientada en nuestro mundo aunque en un tiempo futuro, se inicia en un laboratorio donde un grupo de científicos han creado una curiosa espada denominada Maken. El arma que da nombre al juego tiene vida propia y la prueba más evidente de ello es que dispone de un ojo y una boca (órganos que, por otra parte, tampoco sirven de mucho a lo largo del juego).

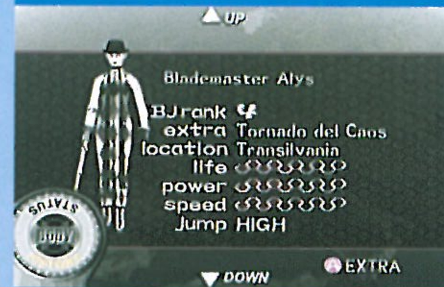
En el momento culminante de la investigación, una muchacha llamada Kay hace una visita a su padre, responsable del proyecto, y se cuela también en el recinto un terrorista que empieza a lanzar proyectiles con su lengua (ya te hemos avisado que encontrarías seres muy extraños) y



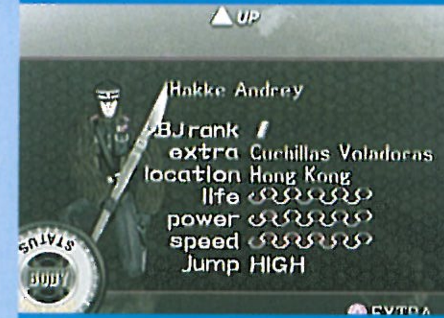


Okupando cuerpos

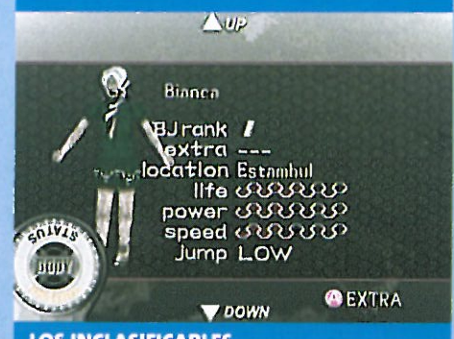
Los diferentes cuerpos que puedes controlar en Maken X pueden dividirse en tres grandes grupos:



LOS BLADEMASTER
El típico grupo de héroes defensores de la paz mundial, los valores morales y todo eso. Alys, Kitty o Devon son miembros de esta banda, pero parece que la madre de Kay también abandonó a su familia por su pertenencia a los Blademaster.



LOS HAKKE
Los esbirros de Geist, el malo de turno, también pueden ser controlados. Entre ellos encontrarás al mafioso Don Regalia, el indio Shaja o Dal (un pobre hombre que tiene que vivir con la cabeza metida dentro de una jaula).



LOS INCLASIFICABLES
El tercer grupo lo forman los personajes más "normales", como Samuel Smith o una caperucita algo perjudicada llamada Bianca. Básicamente son útiles para obtener información, pero lo más recomendable es no utilizarlos en ninguna fase si no quieres que te den para el pelo.







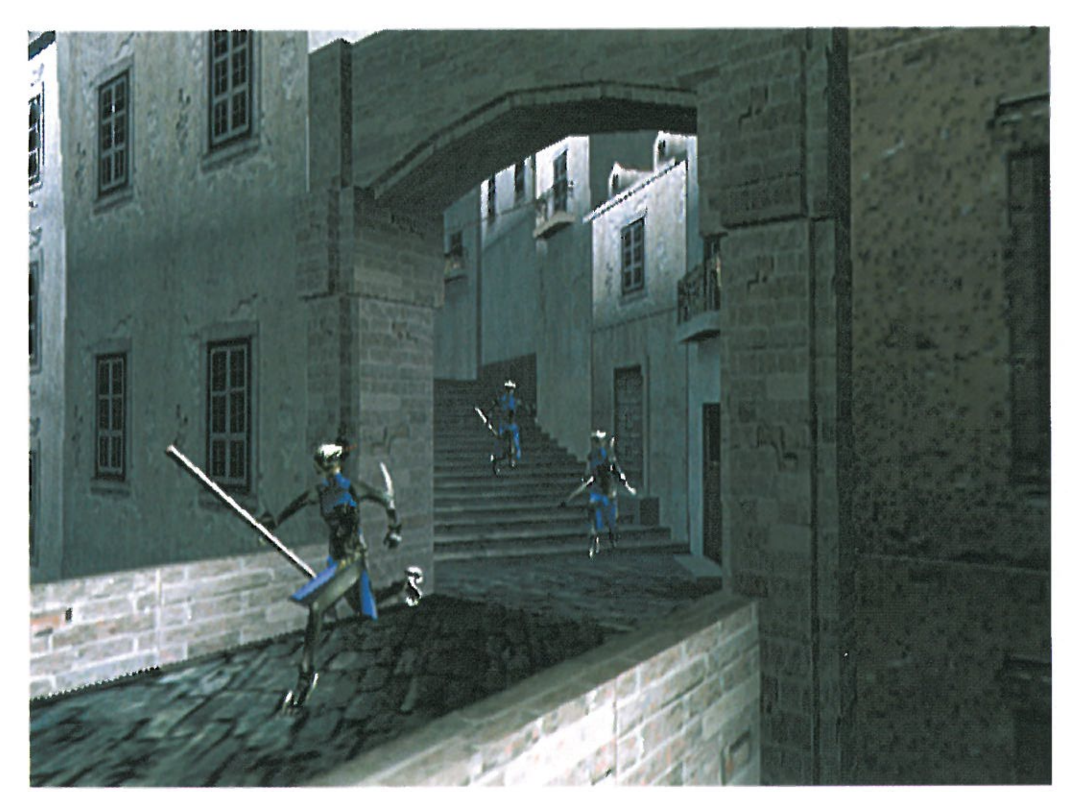






acaba secuestrando al brillante científico. Para recuperar a su padre, la chica se verá obligada a empuñar la espada y repartir estopa a diestro y siniestro. Y aquí es donde encontramos la primera característica que demuestra la originalidad de Maken X. Al final de la primera fase, Kay y la espada se compenetran tan bien que el alma de la chica se queda a vivir dentro de Maken. A partir de ese momento, podremos poseer el cuerpo de diferentes personajes, cada cual dotado con sus propias habilidades. Pero, además, cada uno de estos personajes contará con un arma diferente y despuntará especialmente en una de las tres características que definen a los personajes: poder, vida o velocidad.

Podrás consultar estos y otros datos como, por ejemplo, la descripción y características de ataques especiales, en el mapa del mundo. Allí también podrás repasar los caminos que has seguido por todo el globo hasta ese momento y los que abres al tomar alguna decisión. Estas decisiones consisten en responder afirmativa o negativamente a las preguntas que te irán planteando distintos personajes. Entre estas cuestiones se encuentran algunas de índole transcendental (como, por ejemplo, si darías tu vida por luchar contra alguien) y otras más









La dianaX

El sistema de combate de Maken X presenta alguna que otra peculiaridad interesante. Teniendo en cuenta que tu arma siempre es de corto alcance (espadas, taladros o abanicos letales) no deja de ser curioso que puedas activar un punto de mira para fijar el blanco y conocer la vida que le queda a tu enemigo. De esta manera asegurarás el tiro cuando aproveches el ataque especial del personaje, aunque sólo lo podrás utilizar de vez en cuando porque te quita una parte de tu barra de energía.





concretas (que te instarán, por ejemplo, a decidir si acabas con la vida de un facineroso que está extendiendo un virus por el planeta). En función de tus respuestas, tendrás acceso a misiones que se desarrollarán en distintos lugares del planeta. Y si la historia se desarrolla de diferentes maneras está claro que ésta desembocará también en diversos finales.

Los puzzles son otro de los elementos que incrementan el interés del juego, hasta el punto de tener más importancia que en otros títulos de este estilo. Lo mismo sucede con los saltos, esenciales para resolver algunos de estos puzzles y que presentan el principal problema del control: la vista en primera persona provoca que a veces sea difícil determinar hacia dónde estás saltando.

El apartado gráfico, por su parte, es uno de los mayores puntos a favor de Maken X. Todo tiene un aspecto muy sólido y tanto los personajes como los escenarios están en alta resolución.



Gráficamente el juego presenta una gran calidad, aunque quizá se podrían haber cuidado algo más las expresiones faciales

Además, hay una variedad más que aceptable de enemigos y cada uno cuenta con su propia rutina de ataque que, de todas formas, puedes contrarrestar fácilmente si dominas la técnica de saltar por encima de los rivales y atacarles por la espalda. Sin embargo, en las secuencias de vídeo (todas generadas por la consola) hemos echado en falta unas expresiones faciales más cuidadas. Incluso a veces parece que algún personaje sea un muñeco de Mari Carmen porque ni siquiera abre la boca cuando habla. Y ya que estamos con el sonido, tan sólo decir que cumple correctamente con su función aunque tampoco resulta espectacular. Eso sí, para nuestro gusto, la música futurista es un poquito machacona.

Pero aparte de estos pequeños detalles, lo cierto es que la aparición de Maken X es una agradable noticia por tratarse del primer shooter notable que aparece para Dreamcast y por ser un producto desarrollado exclusivamente para nuestra consola. Mientras esperas la aparición de Quake III y Half-Life, ésta es tu oportunidad de ir calentando motores.



VEREDICTO

Gráficos

Sonido

Jugabilidad

Adicción

Puntuación global 85%

TOMA NOTA

A simple vista, Maken X puede parecer un Quake con espada. Sin embargo, la importancia de los puzzles y la posibilidad de poseer a diferentes personajes lo convierten en una elección más que recomendable si te van los shooters en primera persona.

Tony Hawk's Skateboarding

Skateando la ciudad



Género: **Deportes**
Nº Jugadores: **1 ó 2**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **No**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Treyarch**
Distribuidor: **Acclaim**
Precio: **8.990 ptas**

Tras su paso triunfal por los 32 y 64 bits, Tony Hawk's Skateboarding desembarca en la consola de Sega para embalarse con sus 128 bits. Pese a que el *skateboard* es un deporte minoritario en España, superado incluso por la petanca o el *siesting*, Acclaim ha decidido distribuir este título en nuestro país a raíz del éxito cosechado por las versiones para PlayStation y Nintendo 64.

Y pese a que la llegada de un juegazo como éste a la DC es una muy buena noticia, lamentamos que Treyach no se haya molestado en introducir mejoras o extras remarcables que distingan a ésta de las anteriores versiones del juego.

Es cierto que la edición para Dreamcast cuenta con más resolución y una mayor fluidez en los movimientos pero, a nuestro entender, esto no es suficiente para diferenciarlo del juego original, aparecido para PlayStation hace ya casi un año.

Por si no has oído ni leído nada sobre el espectacular patinador *yankee* que da nombre al título de este juego, te informamos que Tony Hawk es una autoridad en lo que a monopatines se refiere. Digamos que es el equivalente a Kournikova en el tenis o Ronaldo en el fútbol. Los dos dan nombre a algún videojuego deportivo y el *skater* no podía ser menos.

A diferencia de los engendros sobre *wrestling*, Tony Hawk's Skateboarding posee una calidad y una capacidad de diversión que lo hacen recomendable para cualquier tipo de jugador. Si no conoces este género: ¡Fuera recelos y prejuicios injustificados! Echa una partida multijugador y arrepiéntete si te atreves.

No te estamos vendiendo el monopatín ni mucho menos. Errores los hay y algunos son bastante evidentes: así, por ejemplo, pese a la









tendencia de los patinadores a dejarse los piños en el suelo o a fracturarse la médula espinal contra las barandillas, los tíos se levantan sin un triste rasguño y dispuestos a descalabrarse las veces que haga falta; además, se congelan en el aire para que te des cuenta de que ha acabado una pieza musical y se está cargando la siguiente. A veces, incluso, los polígonos de nuestro personaje suelen entremezclarse con los de los escenarios con todo desparpajo. Pero tales carencias no restan ni un ápice de su alta jugabilidad. De hecho, con un poco de práctica y sencillas combinaciones de botones te sorprenderás a ti mismo realizando piruetas hasta entonces inimaginables.

Las canciones de Goldfinger, Dead Kennedys, Primus y otros nueve grupos consiguen mantenerte en tensión en todo momento. Y, aparte de una potente banda sonora, el juego cuentas con nueve circuitos (con sus zonas secretas y todo), diez patinadores reales (más dos ocultos) y varias modalidades a elegir.

El modo Carrera para un jugador es el más completo ya que tienes que cumplir diversos objetivos en cada nivel para conseguir nuevas tablas, mejorar las características de tu patinador y desbloquear nuevos escenarios. Por su parte, las opciones para dos jugadores te ofrecen diversión instantánea y la inigualable oportunidad de humillar a tu contrincante con tu virtuosismo. Lástima que ofrezca lo mismo que el Tony Hawk´s Skateboarding para PlayStation. Con tantas conversiones idénticas, a este paso el complejo de segundones no nos lo quita nadie.

Pese a la tendencia de los patinadores a dejarse los piños en el suelo, los tíos se levantan sin un triste rasguño y dispuestos a descalabrarse las veces que haga falta

Borriquito como tú, tururú

Los tres modos para dos jugadores tienen mucha vidilla y los piques con un colega pueden ser de campeonato. No digas que no te lo advertimos.

TRICK ATTACK. Dos minutos deberían ser suficientes para conseguir una puntuación que deje en calderilla a la de tu contrincante. Realiza las piruetas más valiosas y demuestra quién es el mejor *skater* de la ciudad.

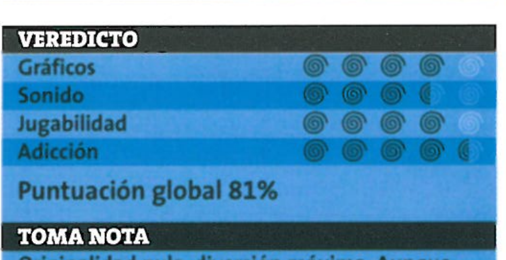
GRAFFITI. Una rampa, barandilla o cualquier otro lugar propicio para realizar acrobacias son a la vez lienzos en blanco en este modo. Píntalos de tu color o róbaselos a tu oponente con piruetas.

HORSE. Elige una palabra que defina a tu rival ("Horse" es el término que aparece por defecto, aunque nosotros te recomendamos cambiarla por otra más contundente). En este modo de juego hay que realizar una cabriola que supere en puntuación a la de tu adversario. Cada vez que alguien falla, se añade a su marcador una letra de la palabra elegida. Lo mejor llega al final cuando aparece en pantalla la frase que ves en la imagen.









VEREDICTO	
Gráficos	
Sonido	
Jugabilidad	
Adicción	

Puntuación global 81%

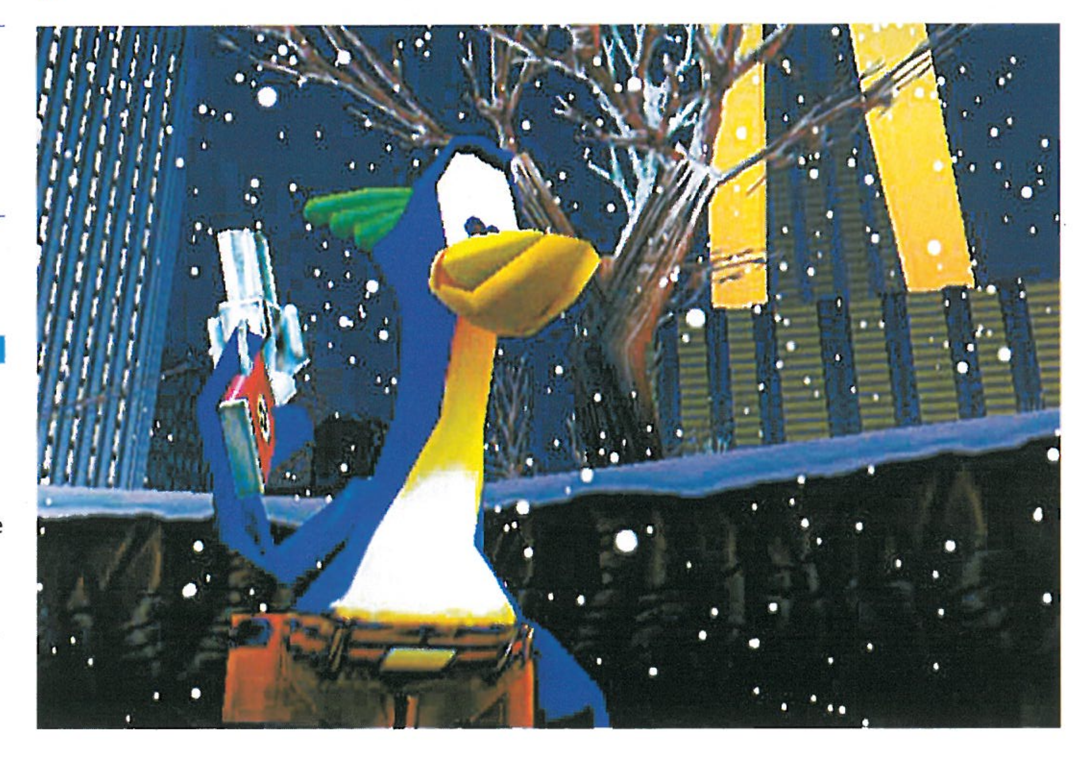
TOMA NOTA

Originalidad nula, diversión máxima. Aunque no tengas ni idea sobre el *skateboard* no estaría de más que probases este título. Y ves pensando qué pedirle al ratoncito Pérez.

Fur Fighters
Armados y peludos

Género: **Aventura**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **Sí**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Bizarre Creations**
Distribuidor: **Acclaim**
Precio: **8.990 ptas**



Si hasta ahora los animales más violentos que conocías eran los Mosqueperros, seguro que te sorprenden los 6 muñecos de peluche armados hasta los dientes que protagonizan Fur Fighters. Sin embargo, la razón que empuja a estos (anteriormente) pacíficos especímenes a empuñar sus pistolas es del todo comprensible: una dramática separación familiar ha destrozado sus hogares.

El responsable de esta situación es el malvado general Viggo que, con la intención de evitar que los Fur Fighters frustren sus planes, decide raptar a sus cachorros. Su rescate es uno de los objetivos primordiales del juego ya que, aunque no tienes que encontrar a todas las crías de cada nivel para continuar avanzando, en algunos momentos se te exigirá un cierto número para acceder a ciertas zonas. Lo mismo sucede con los 100 cristales repartidos por las diferentes fases.

Uno de los mayores aciertos de Fur Fighters es la combinación de géneros como las plataformas, las aventuras o los shoot'em-up

Un elemento que añade estrategia al juego es la necesidad de ir cambiando el personaje que controlas a través de portales de teletransporte dispersados por los niveles. Parece que los cachorros han recibido una buena educación, por lo que no hablan con extraños y sólo se dejan rescatar por su progenitor. Además, cada uno de los Fur Fighters cuenta con una habilidad especial que debes aprovechar para ir superando obstáculos (ver cuadro).

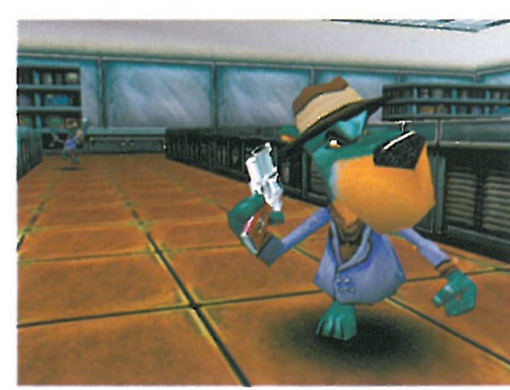
Aparte de esta posibilidad de ir escogiendo a un miembro de tu zoológico particular, uno de los mayores aciertos del juego es la combinación de diversos géneros. Aunque por su estética quizás pueda parecer que estamos ante un título de plataformas, la realidad es que Fur Fighters se acerca más a los shoot'em-up o a las aventuras. Enseguida comprobarás que es vital afinar tu puntería y la exploración de los escenarios y la resolución de puzzles son más importantes que el cocido de Gallina Blanca en la dieta de nuestro redactor Rubencebú.

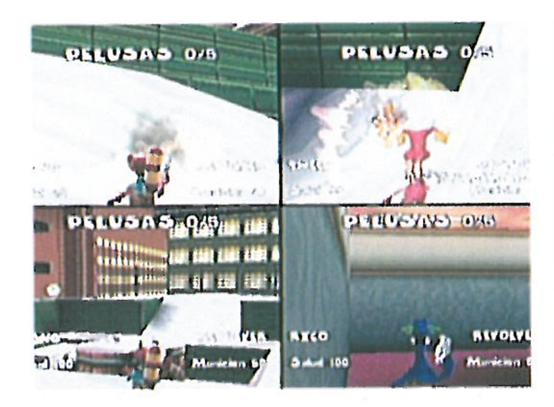
Y si el cambio de personajes y la mezcla de géneros ya añaden variedad a las aventuras de estos pequeños guerreros, los numerosos subjuegos también contribuyen a aumentar su vidilla. Durante el transcurso de tu periplo deberás ser más que habilidoso para triunfar jugando al baloncesto o al Simón y, por si fuera poco, tendrás que hacer aterrizar un avión sin acabar más hecho polvo que las gallinas de la casa de Gran Hermano.

El aspecto colorista de los gráficos se inspira en la estética de los dibujos animados y, además, los escenarios por los que se mueven estas bolas de pelo están repletos de detalles cachondos: visita, por ejemplo, la tienda de videojuegos para encontrar en ella títulos tan curiosos como Metropolis Sheep Racer o Shenmoo.

El sonido también está a la altura de las circunstancias. Desde la pegadiza música hasta los diferentes sonidos que emiten cada uno de los animales para hablar, todo este apartado consigue darle la ambientación adecuada a un mundo tan peculiar como el de Fur Fighters.







No podemos olvidar una de las sorpresas más agradables del juego: la opción Fluffmatch. En este modo, 4 jugadores pueden acribillarse en diferentes escenarios y desde una perspectiva en primera o tercera persona. El festival de peluches cosidos a tiros que se organiza es espectacular, pero lo mejor es que todo se mueve con suavidad.

Y para el final hemos dejado un par de problemillas que, en nuestra opinión, afectan negativamente a la jugabilidad de Fur Fighters. El primero es el sistema de control, ya que el hecho de moverte con los cuatro botones no contribuye precisamente a controlar con precisión lo que hace tu personaje. La segunda cuestión es la dificultad, que en algunos momentos es excesiva, aunque la posibilidad de grabar cada vez que cambias de animal te permite no tener que empezar cada nivel desde el principio cuando, por ejemplo, eres alcanzado por una lluvia de balas.

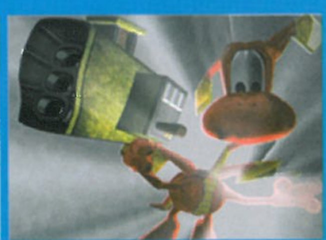
De todas formas, a pesar de que estos dos factores negativos pueden desesperarte al principio, rápidamente te sumergirás en el universo de este Equipo A de los animales. Si empiezas a tener ganas de almorzar Dog Chow, no digas que no te lo hemos avisado.

Misión peliaguda

Estos son los seis integrantes del comando Fur Fighters. Aunque al principio te puedan parecer más tiernos que el osito de Mimosín, te interesará saber que uno de ellos fue quien le quitó las toallas la última vez que saltó del armario.



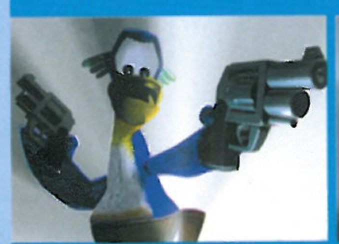
ROOFUS. Este perro es el líder del grupo y quizás por eso siempre está de más mala leche que Carlos Sainz con Stevie Wonder de copiloto. Es el único que puede escarbar en algunos suelos.



TWEEK. Aunque sólo tiene un día de vida, este dragón puede planear para llegar hasta sitios inaccesibles. Cuando cumpla dos años Iberia tiene pensado ficharlo para acabar con el temido overbooking.



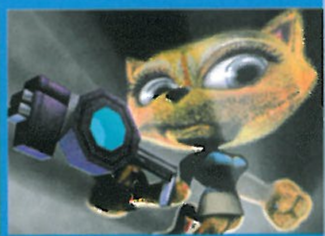
CHANG. No te dejes engañar por su color, a pesar de la ausencia del blanco y el negro en su piel, este animalito es un auténtico oso panda chino. Su pequeño tamaño le permite meterse por cualquier agujero.



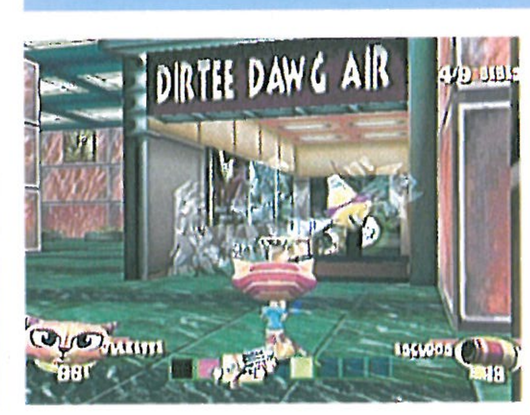
RICO. Sí, lo adivinaste, aunque parezca mentira este pingüino puede bucear más rápido que Jesús Gil perseguido por un Inspector de Hacienda.



BUNGALOW. El canguro parece aparentemente el más tonto, y la verdad es que lo es. De todas formas, sus poderosos saltos te vendrán bien en más de una ocasión.



JULIETTE. La gata francesa es el único animal capaz de trepar por algunas superficies. Al ser de peluche, sus siete vidas se quedan en nada cuando alguien le acerca un mechero.









VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 82%

TOMA NOTA

Un juego divertido que te convencerá si no te producen alergia los bichos. Absténgase también los miembros de protectoras de animales: algunas imágenes pueden herir su sensibilidad.

NHL 2K

Póngame uno con mucho hielo

Género: **Deportes**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Inglés**

Desarrollador: **Blackbox**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas**



Hay algunos juegos que parecen condenados de antenamo a ser más desconocidos para el gran público español que el sufrido ser humano que se metía dentro del traje de Espinete. Dentro de este grupo podemos situar a los títulos sobre wrestling (con algunos de los mejores ejemplos de cómo no debe hacerse un videojuego de lucha), fútbol americano o los que se centran en el hockey sobre hielo. El juego que nos ocupa está dedicado precisamente a este último deporte pero la verdad es que, a pesar de contar con esta desventaja, es una propuesta a tener en cuenta.

Si, como nosotros, el mayor contacto con el hockey sobre hielo que has tenido en toda tu vida fue cuando te resbalaste con un cubito, seguramente no tendrás ni idea de las reglas de

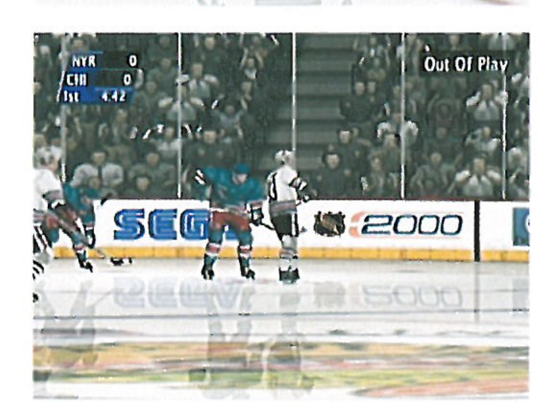
El aspecto gráfico del juego es excepcional gracias a los 1.500 polígonos de cada jugador y a la suavidad de sus movimientos

este deporte. Para solucionar este problemilla puedes optar por desactivar algunas de estas normas en el apartado de opciones de NHL 2K. Aunque es cierto que este aspecto es algo más completo en su primo hermano NBA 2K, la posibilidad de jugar una Exhibición, una Temporada entera o sólo un Play off y las diferentes velocidades de los partidos entre las que puedes escoger son sólo algunos ejemplos de un aspecto bien trabajado del juego. Por poner algunas pegas, quizás se echa en falta algún modo de práctica y más opciones en el apartado de creación de jugadores (puedes variar sus características pero no su aspecto físico, algo que sí era posible en NBA 2K).

Donde podemos encontrar pocas pegas es en el aspecto gráfico. Gracias a los 1.500 polígonos









utilizados y a las más de 700 animaciones conseguidas a partir de técnicas de captura de movimientos, los jugadores tienen un aspecto magnífico y se mueven con mucha suavidad. En teoría las grandes estrellas del hockey han sido reproducidas fielmente pero, la verdad, entre el casco y que no tenemos ni idea de quienes son no lo hemos podido apreciar del todo.

Lo que sí salta a la vista son los excelentes detalles que podrás apreciar en el transcurso de los partidos: las expresiones faciales, los reflejos de los jugadores en el hielo, los movimientos de las vallas cuando chocas contra ellas, la posibilidad de romper los cristales de protección del público si golpeas con suficiente fuerza el

La sencillez del control es uno de los mayores puntos a favor de un juego que está a la altura de su primo hermano NBA 2K

disco (es un duro trabajo, pero alguien tenía que hacerlo), el deterioro del hielo en tiempo real mientras patinas sobre él e incluso las típicas peleas que son uno de los alicientes de este deporte han sido reproducidas fielmente.

El sonido también está a la altura de las circunstancias. Desde el ruido del disco deslizándose, hasta los gritos del público o los comentarios (aunque en inglés y un poco repetitivos), todo parece sacado directamente de una retransmisión televisiva.

Pero uno de los aspectos mejor resueltos en NHL 2K es el sistema de control, que destaca sobre todo por su simplicidad. El equipo desarrollador de Blackbox ha optado por una tremenda sencillez que enganchará enseguida a los nuevos jugadores, pero los más expertos enseguida notarán que se pueden hacer más cosas de lo que parece. El disparo a puerta, por ejemplo, se realiza apretando un botón, pero moviendo el stick analógico a la vez puedes variar la dirección y la altura.

Además, tu habilidad para escoger entre las tres tácticas defensivas y las tres ofensivas disponibles cuando pulsas el gatillo izquierdo será vital para conseguir la victoria en los diferentes partidos. Eso sí, el hecho de que el control haya sido simplicado no evita que marcar un gol resulte algo difícil al principio. Por si no te habías dado cuenta, las porterías son diminutas, así que encontrar la manera de introducir el disco es una de las claves del juego. En definitiva, NHL 2K está a la altura del magnífico NBA 2K, aunque creemos que le faltan más opciones y llamarse UEFA para acabar de triunfar en nuestro país. De todas formas, méritos a nivel técnico y jugabilidad no le faltan.

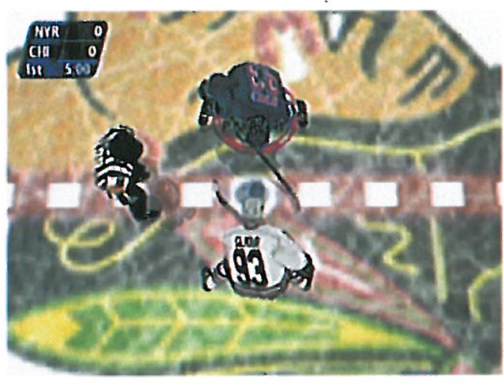
Siguiendo el ritmo del disco

Para seguir el desarrollo de los partidos puedes escoger entre cinco diferentes cámaras. La denominada Action Cam es la más espectacular y la que sigue el juego más de cerca, sin embargo la que te ofrece NHL 2K por defecto es la más útil para controlar lo que hacen tus jugadores. Pero además, cada vez que consigas marcar un gol se activará una repetición automática de la jugada. Y si con todo esto no tienes suficiente para montarte tu propia retransmisión televisiva, en cualquier momento puedes parar el partido para repetir una jugada controlando el zoom y pudiendo rebobinar y tirar hacia delante tantas veces como quieras. Mejor que el CinExin oye.









VEREDICTO

Gráficos	4,5/5
Sonido	4/5
Jugabilidad	4/5
Adicción	4/5

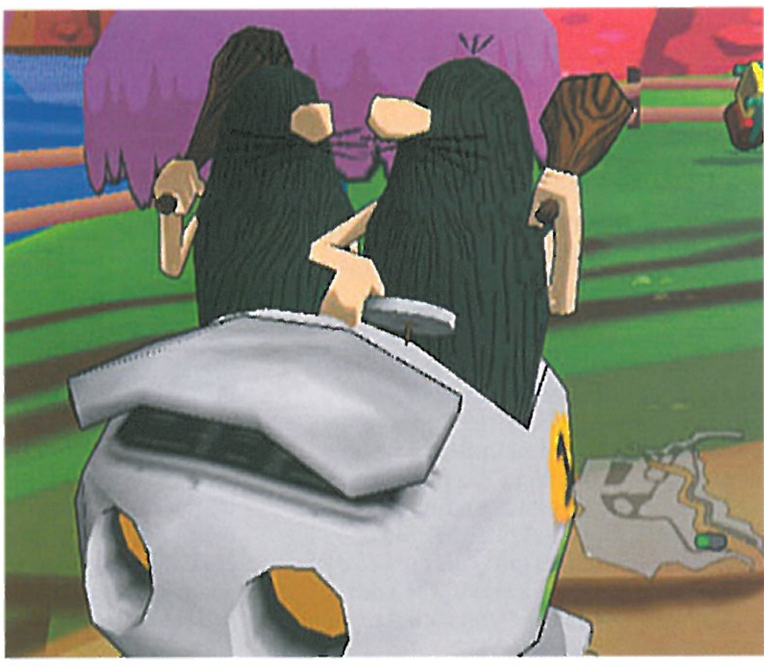
Puntuación global 85%

TOMA NOTA

La fórmula de NBA 2K vuelve a funcionar en este juego: gráficos excepcionales + jugabilidad + sencillez en los controles = un gran título de deportes. Lástima que el hockey sobre hielo no tenga demasiada aceptación en nuestro país.

Wacky Races
Trileros del asfalto





Género: **Conducción**
Nº Jugadores: **1 a 4**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Infogrames**
Distribuidor: **Infogrames**
Precio: **8.990 ptas**



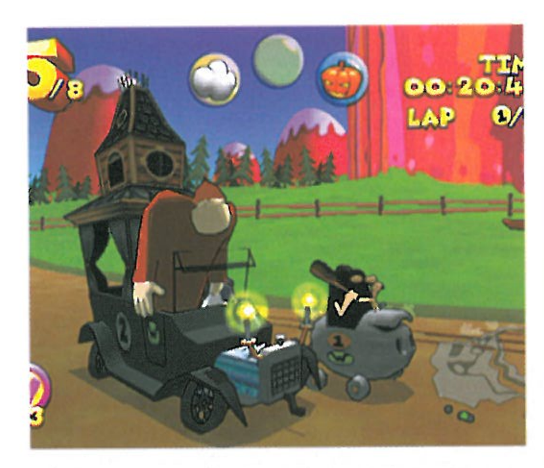


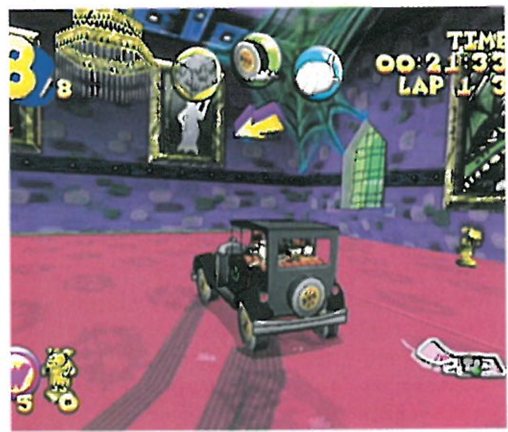
Sorprendente. Sólo de esta manera se puede calificar a la nueva creación de Infogrames. Pese a que a primera vista puede parecer otro juego más de karts, hay que reconocerle un *petecander* que ya quisieran para sí otros representantes del género en Dreamcast como Re-Volt o South Park Rally. Además, técnicamente se encuentra a años luz de la versión para PlayStation. Chincha y rabia.

Como recordarás si eres un teleadicto de cierta edad (o si leíste la *preview* publicada en nuestro número 6), Wacky Races es una serie de dibujos animados que se emitió en España con el nombre de *Los Autos Locos*. Cada capítulo correspondía a una hilarante carrera en la que los participantes se hacían más perrerías entre sí que los concursantes de *Gran Hermano* antes del pacto. Los vehículos que conducían no tenían nada que envidiar al Aston Martin de James Bond o al estrafalario Opel Corsa de nuestro director Capoerista, ya que todos ellos estaban provistos de inverosímiles artilugios camuflados para poder pasar satisfactoriamente la ITV. Infogrames se ha esforzado de verdad en reproducir todo esto en su videojuego. Ahora bien, si eres un purista lo que posiblemente eches en falta es el casposo doblaje sudamericano de la serie original. En el juego, tanto el narrador como los automovilistas se expresan en un perfecto castellano *peninsular* pero eso no impide que los corredores dejen de lanzarse improperios durante las carreras. De todas formas, algunas veces hablan tantos personajes a la vez que no se entiende a ninguno y en otras ocasiones las frases se quedan a medias. Las adecuadas melodías, por su parte, potencian el caos que se genera en plena competición. Y de los efectos sonoros basta con indicar que parecen extraídos directamente de los dibujos animados. Alucinantes.

Ya es complicado ganar una de las *sencillas* carreras iniciales, así que imagínate un cara a cara con Pierre Nodoyuna, el señor de las trampas

Algo parecido ocurre con todo el apartado gráfico: creerás estar viendo un capítulo de la serie. Vehículos, personajes y decorados están





CRIMSON HAYBAILER (barón Hans Fritz)

ROCOMÓVIL (hermanos Macana)

TRONCOSWAGEN (Brutus y Listus)

AUTOCONVERTIBLE (Profesor Locovich)

COMPACT PUSSYCAT (Penelope Glamour)

SUPERCHATARRA SPECIAL (Sgto Blast y el soldado Meekly)

SUPER HETERODINO (Pedro Bello)

SUPERFERRARI (Pierre Nodoyuna y Patán)

ESPANTAMOVIL (hermanos Tenebrosos)

ALAMBIQUE VELOZ (Lucas y el Oso Miedosos)

ANTIGUAYA (Maflo y sus pandilleros)

¿Los recuerdas?

Tanto si corres tú solo contra lo automovilistas locos controlados por la CPU como si te enzarzas contra otros tres amigotes, pon a punto tu repertorio de trampas. Aunque ya te advertimos que la opción multijugador no está a la altura del resto del juego: las típicas ralentizaciones y el efecto *pop-up* no faltan a la cita cuando la pantalla se divide. Pero ahora dejemos estos detalles a un lado porque la carrera va a comenzar. Ahí está la parrilla de salida.

construidos a base de polígonos y más polígonos tratados con un impresionante suavizado de texturas para darles ese aspecto tan propio de los dibujos animados. Los circuitos, además, están divididos en tres zonas temáticas: Las montañas nevadas, Frontera salvaje y Valle de las secoyas. Los cinco recorridos de cada una de estas áreas poseen una estética similar pero no se hacen repetitivos gracias a sus genuinos detalles, colorines y demás parafernalia. Sin embargo, todas las competiciones en forma de desafíos a las que vamos accediendo progresivamente se desarrollan en estos mismos circuitos, por lo que su número llega a resultar tan escaso como los chistes buenos en esta revista.

No queremos decir que el juego se hace corto sino todo lo contrario. Tendrás Wacky Races para rato debido a la alarmante dificultad que caracteriza a los desafíos más avanzados. Ya es complicado ganar una de las *sencillas* carreras iniciales, así que imagínate un cara a cara con Pierre Nodoyuna, el señor de las trampas (sólo igualado por nuestro Redactor Jefe Snatcher, especialista en hacer repókeres sin comodines). Y como en el país de los ciegos el Dioni es el rey, en este juego no ganarás si no eres el más fullero de todos los corredores. Pasar del primer al último puesto o viceversa no depende tanto de nuestra habilidad automovilística como de nuestro *savoir faire trileril*. Para facilitarnos la labor, cada coche cuenta con unos gadgets exclusivos aunque para poder activarlos deberemos gastar las monedas que recojamos durante la carrera.

Así que hazte con todas las que puedas e inviértelas con toda la mala uva posible. Piensa que ellos también lo harían.



VEREDICTO
Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 78%

TOMA NOTA

Excelente recreación de la mítica serie de Hanna & Barbera en forma de carreras de karts. Mismos personajes, mismos autos locos y mismas fullerías. Con trampa y *cartoon*.

Silver

David, el gnomo

Género: **Action-RPG**
Nº Jugadores: **1**
Internet: **No**
Minijuego VM: **No**
Opción 60 Hz: **Sí**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Spiral House**
Distribuidor: **Infogrames**
Precio: **8.990 ptas**



Infogrames ha intentado rizar el rizo con este juego: por un lado,se ha propuesto desarrollar un juego de rol profundo de calidad y, por otro, mezclar elementos de los RPG occidentales con algunos detalles de los RPG japoneses. El resultado es, cuanto menos, aceptable y logra convencer a los aficionados a cualquiera de ambos estilos de juego.

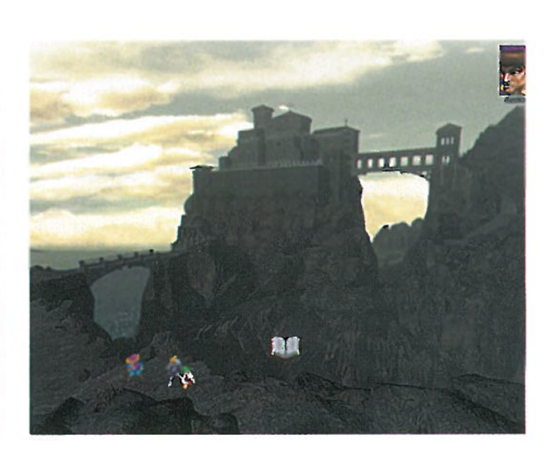
Quienes ya conozcan el Silver de PC podrán apreciar un par de mejoras en forma de tiempos de cargas menores y de una nueva opción que permite detener la acción cuando accedemos a los menús. Es decir, se ha realizado una simple conversión con menos novedades que la lista de lanzamientos de la N64. Aquellos que jueguen por primera vez a este metalífero título se encontrarán con un notable y mestizo juego de rol de acción, más bien corto pero con un interesante argumento en el que se suceden secuestros, traiciones y peleas a tutiplén. Y, como en todo RPG de ambientación medieval que se precie, no faltan ni (pon la voz de Boris para leer lo siguiente) "los momentos mágicos" ni las criaturas fantásticas.

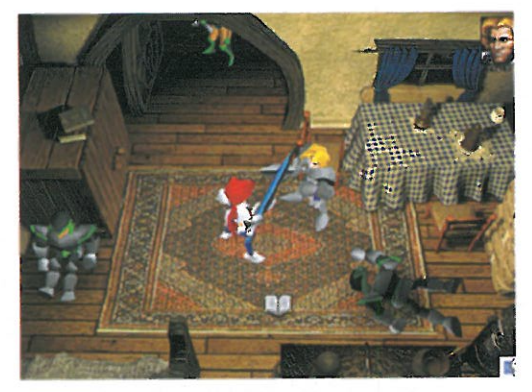
Uno de los aciertos que se ha mantenido intacto en el trasvase de una plataforma a otra es todo lo referente al sonido. Los galardones obtenidos por la banda sonora de Silver son un reflejo de la enorme calidad de las sugerentes melodías compuestas por Dean Evans y Keith Tinman. Además, se ha respetado el magnífico doblaje al castellano de los protagonistas, quienes siguen variando el tono de voz dependiendo del estado anímico en el que se encuentren. El apartado sonoro es (en dos jesulinas palabras) im-pecable.

Los colosales escenarios renderizados vuelven a convertirse en lo más destacado del apartado gráfico como ya ocurriera en la versión de Silver para ordenador. La majestuosidad y barroquismo de los mismos empequeñecen a unos personajes ya de por sí diminutos. Tal es así, que en los planos a gran distancia parecen chinchetas irreconocibles. Cuando se encuentran más cerca la situación mejora algo, aunque siguen guardando más relación con Torrebruno y Galindo que con el jugador de baloncesto Roberto Dueñas. Aunque se puede interactuar con una cincuentena de personajes, es posible











A la rica magia

La magia juega un papel crucial en esta aventura ya que el enemigo al que nos enfrentamos es un malvado brujo. Para acabar con sus malas artes debemos encontrar ocho orbes mágicos que proporcionan poderes elementales y de distinta potencia dependiendo de la experiencia del personaje que los utilice.
Otros objetos poseen también propiedades mágicas aunque su número está también limitado a ocho. El más espectacular es, sin duda, un amuleto llamado Licántropo que convierte a su portador en un amenazador hombre lobo.





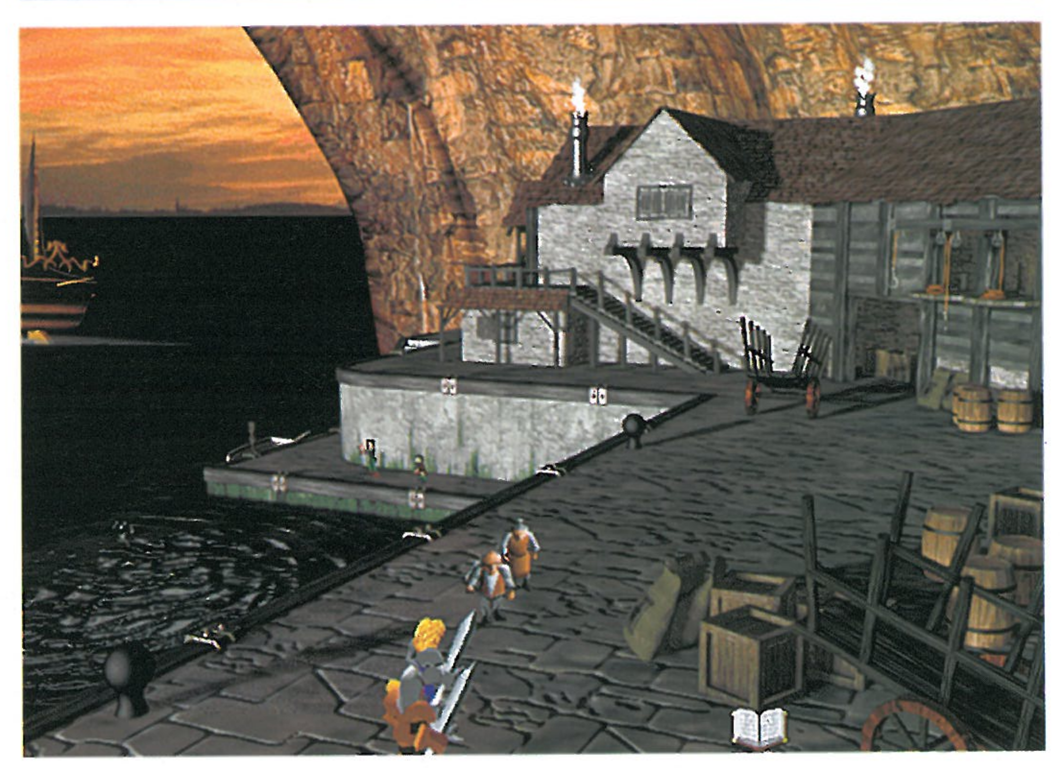
formar un grupo de sólo tres héroes (el protagonista, David, incluido) a elegir entre seis.

El sistema de combate es bastante peculiar y cuesta acostumbrarse a él. Los miembros del grupo que no controles directamente se mostrarán algo pasivos y, si llevan un arma de corto alcance, no participarán en la batalla a menos que se lo indiques expresamente o que reciban un golpe. La situación cambia con el personaje que dirijas ya que gracias a la cruceta analógica puede realizar distintas estocadas de forma bastante intuitiva. Y un detalle curioso

Gracias a la cruceta, nuestro personaje puede realizar distintos ataques de forma bastante intuitiva que simulan estocadas reales

pero que destila una crudeza muy explícita: un ataque crítico suele causar el desmembramiento total del enemigo acompañado de un efecto sonoro muy descriptivo. Una de las mejoras respecto a la versión PC que comentábamos anteriormente evita que fulminen al grupo una vez sí y otra también. Así, activando la opción correspondiente, cuando accedemos al menú circular se paraliza la acción por lo que ahora se puede recuperar energía o cambiar de armamento con absoluta calma y sin temor a ser descuartizados durante el proceso.

Dejando a un lado la abundante acción física, el trabajo mental no es para nada excesivo ya que los puzzles y los enigmas son de lo más simplones. Basta con conseguir una llave por aquí, un objeto por allí o una contraseña por allá y el malvado Silver aparecerá en la sección de necrológicas en una semana más o menos.





VEREDICTO

Gráficos
Sonido
Jugabilidad
Adicción

Puntuación global 80%

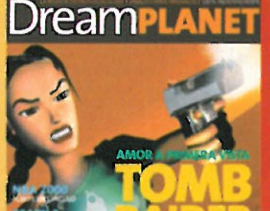
TOMA NOTA

Magnífica conversión de un notable juego de rol de acción aparecido originalmente para ordenadores. Muy bien ya que se mantienen sus numerosos aciertos, aunque lo mismo ocurre con sus defectos.

Números atrasados

¡Tu segunda oportunidad!

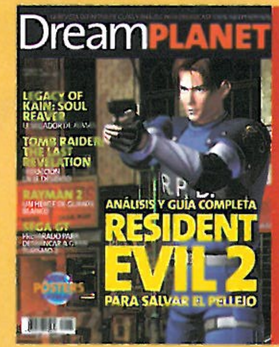
¿No llegaste a tiempo para comprarte un número anterior de Dream Planet? ¿Te falta una parte de la guía de tu juego favorito? ¿Quieres tener todos y cada uno de los números de tu revista preferida? No te apures, en esta vida prácticamente todo tiene solución. Si deseas recibir algún número atrasado de la revista Dream Planet, llama al teléfono 93 654 40 61 y pídelo antes de que se acaben.



Dream Planet 4
EN PORTADA: Tomb Raider: The Last Revelation, el lanzamiento más esperado. **TOMA DE CONTACTO:** Reportaje especial: Los juegos más esperados del nuevo milenio (Alone in the Dark 4, Carrier, Grandia, Half-Life, Shenmue y muchos más). **PHOTOFINISH:** NBA 2000, Red Dog, Evolution, Zombie Revenge, Slave Zero, Tee Off y Snow Surfers. **BRÚJULA:** Guías de Ready 2 Rumble, Shadow Man (3ª parte) y Trucos de Crazy Taxi, Soul Fighter y Toy Commander.



Dream Planet 1
TOMA DE CONTACTO: Resident Evil Code:Veronica, Vigilante 8: Second Offense, Evolution, Shadow Man. **PHOTOFINISH:** Soul Calibur, Sonic Adventure, Power Stone, The House of the Dead 2, Ready 2 Rumble, Marvel vs. Capcom, Virtua Fighter 3tb, Blue Stinger, Toy Commander, Trick Style, Speed Devils, Dynamite Cop y Sega Rally 2. **BRÚJULA:** Guías de Virtua Fighter 3tb (completa), The House of the Dead 2 (1ª parte).



Dream Planet 5
TOMA DE CONTACTO: V-Rally 2, Dragon´s Blood, Ecco The Doplhin: Defender of the Future, Juegos Importación (D2 y Sega GT: Homologation Special). **PHOTOFINISH:** Resident Evil 2, Tomb Raider: The Last Revelation, Rayman 2: The Great Escape, Jojo´s Bizarre Adventure, MDK 2, Legacy of Kain: Soul Reaver. **BRÚJULA:** Resident Evil 2 y Toy Commander. Página entera de trucos para Legacy of Kain: Soul Reaver.



Dream Planet 2
TOMA DE CONTACTO: Shenmue, Crazy Taxi, MDK 2, Zombie Revenge, Juegos Importación (Maken X, Space Channel 5, Giga Wing, Jojo´s Bizarre Adventure). **PHOTOFINISH:** Shadow Man, Street Fighter Alpha 3, Millennium Soldier Expendable, Pen Pen, Tokyo Highway Challenge, WorldWide Soccer 2000, UEFA Striker, Suzuki Alstare Extreme Racing y Comparativa F1. **BRÚJULA:** The House of the Dead 2 (2ª parte), Shadow Man (1ª parte).



Dream Planet 6
TOMA DE CONTACTO: Dead or Alive 2, Star Wars: Episode I Racer, Omikron: The Nomad Soul, Street Fighter III Double Impact, Wacky Races, Carrier. **PHOTOFINISH:** Ecco the Dolphin: Defender of the Future, ChuChu Rocket!, Deadly Skies, Aerowings, ECW Hardcore Revolution, Vigilante 8: Second Offense. **BRÚJULA:** Guías de Vigilante 8: Second Offense, Blue Stinger y Marvel VS. Capcom. Trucos para Crazy Taxi, Slave Zero y Re-Volt.



Dream Planet 3
TOMA DE CONTACTO: Dead or Alive 2, Metropolis Street Racer, NBA 2000, Rayman 2, Fur Fighters, Juegos Importación (Virtual On: Oratorio Tangram, ChuChu Rocket!, Berserk). **PHOTOFINISH:** Crazy Taxi, Soul Fighter, Worms Armageddon, NBA Showtime, Buggy Heat, Psychic Force 2012, Re-Volt y Virtua Striker 2. **BRÚJULA:** Sega Rally 2, Shadow Man (2ª parte), Monaco GPRS 2 y trucos para Virtua Striker 2, Speed Delvils y otros títulos.



Dream Planet 7
TOMA DE CONTACTO: Virtua Tennis, Space Channel 5, Silver, Juegos Importación (Power Stone 2 y Samba de Amigo).**PHOTOFINISH:** RE Code: Veronica, V-Rally 2 Expert Edition, Sega WWS 2000 Euro Edition, Tech Romancer, Dragons Blood. **BRÚJULA:** Guías completas de Legacy of Kain: Soul Reaver y Street Fighter Alpha 3. Tomb Raider: The Last Revelation (1ª parte). Trucos para NBA 2000, NBA Showtime, MDK 2, TrickStyle y Dynamite Cop.

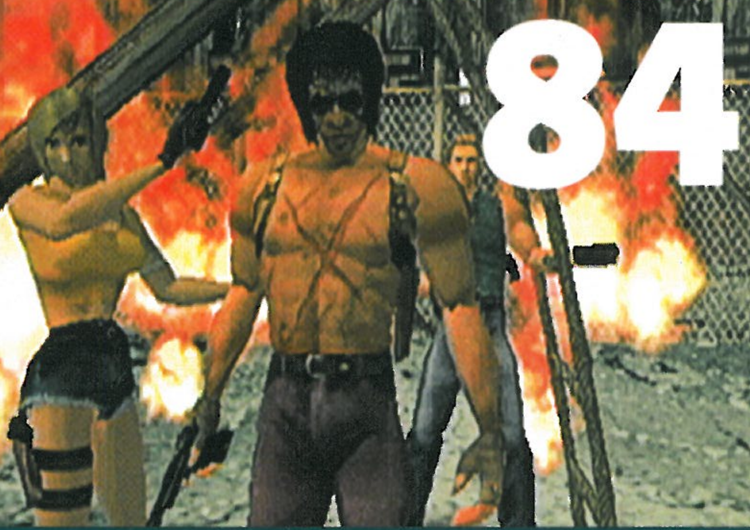
Para pedir un número atrasado pregunta por el Departamento de Reembolso. Las revistas se venden al precio de portada (495 pesetas) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibirlas.

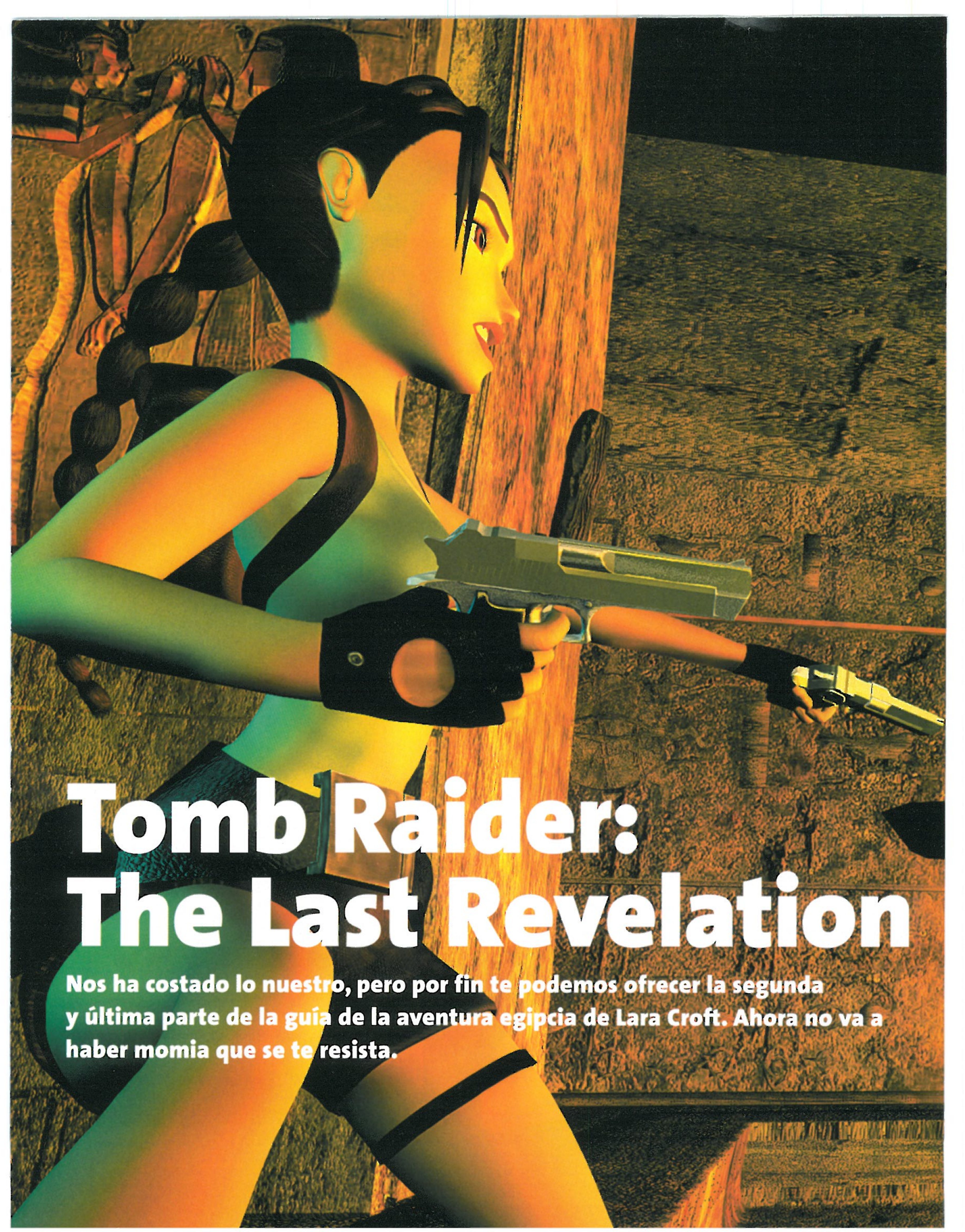
BRÚJULA

LAS GUÍAS QUE NECESITAS PARA COMPLETAR TUS JUEGOS FAVORITOS

60







Tomb Raider: The Last Revelation

Nos ha costado lo nuestro, pero por fin te podemos ofrecer la segunda y última parte de la guía de la aventura egipcia de Lara Croft. Ahora no va a haber momia que se te resista.

OPCIONES DE JUEGO

 1 Jugador  Pistola Volante  Internet  Arcade stick  Vibration pack

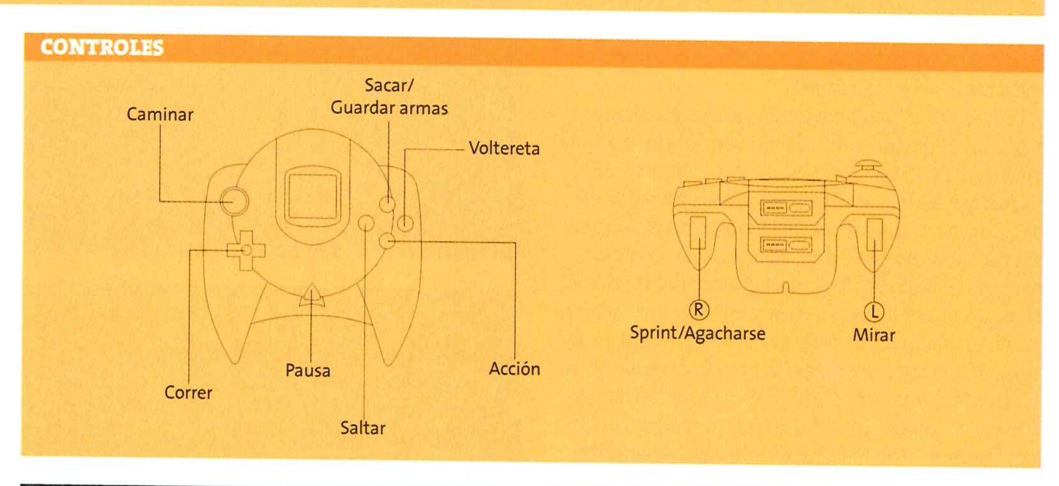
Género: **Aventura**
Opción 60 Hz: **Sí**
Internet: **No**
Idioma: **Castellano**

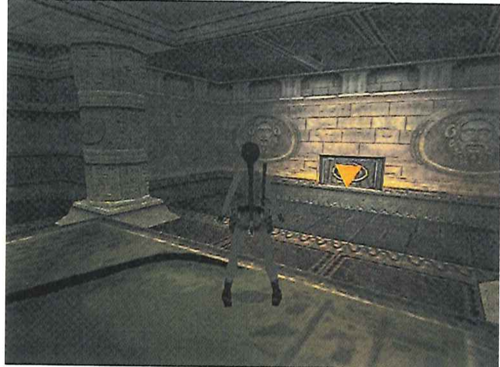
Desarrollador: **Core Design**
Distribuidor: **Proein**
Precio: **9.990 ptas**

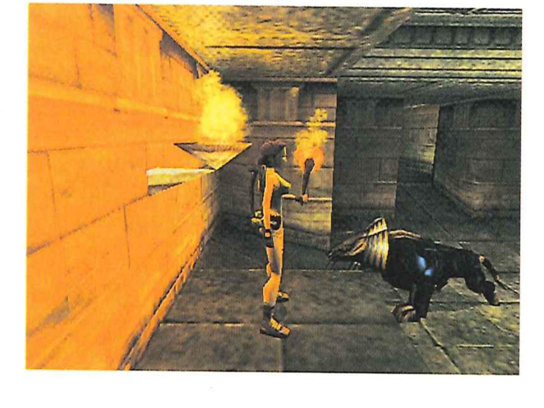


Guardar partida: **Sí**
Minijuego: **No**
Datos pantalla: **Logo/Icono Lara**

CONTROLES







TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

NIVEL 11

EL GUARDIÁN DE SEMERKHET

Tírate por el agujero del fondo para deslizarte a un pasadizo. Delante hay una peligrosa cuchilla iris: esprinta y lánzate a través de ella. Dobla la esquina y lánzate por en medio de otra cuchilla iris. Deslízate a una estancia con una maqueta de las pirámides. Sube al pasaje de la izquierda y gatea por la derecha a una nueva sala.

Haz girar la válvula varias veces para abrir la puerta del fondo a la derecha: ésta empieza a cerrarse de inmediato, así que corre enseguida y salta por los salientes, esquivando las cuchillas, para cruzarla. Salta al saliente de la izquierda y recoge el Vraeus Dorado del plinto: salta de vuelta rápidamente para esquivar las cuchillas. Descuélgate hasta el suelo. Gírate y dirígete al pasillo del fondo, evitando las cuchillas de los cuadrados oscuros. Sube por la escalera y la pared, y gatea luego para tirarte otra vez al saliente de la válvula. Ve más allá y vuelve por el espacio de gateo para regresar a la sala de la maqueta.

Usa el Vraeus Dorado de la ranura triangular que hay en medio de la pared de la derecha para hacer que el dispositivo del techo dispare un haz de luz que abra una de las pirámides de maqueta, lo cual te permitirá hacerte con la Llave del Guardián. Acércate a la pared que tiene debajo un portillo cerrado. Usa la Llave del Guardián con la ranura de diamante de la izquierda para abrirla. Tírate por ahí y deslízate a un pasadizo largo.

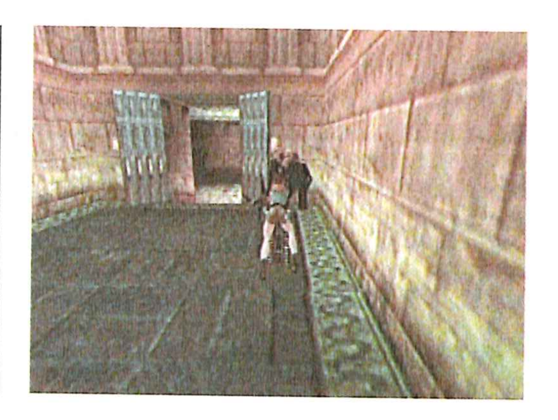
Ve a la derecha y recoge el pequeño botiquín del rincón (no vayas más allá todavía). Salta para agarrarte a las barras y trepa de vuelta por el pasillo, pasada la entrada e ignorando a los murciélagos, para entrar en el espacio de gateo secreto de la izquierda. Gatea hacia la sala, mata a los murciélagos y tírate al foso de los fuegos. Toma la munición de ballesta y los cartuchos de los cofres. Hay un fuego que no es constante: cuando se apague, toma los cartuchos de dispersión del agujero. Salta hacia atrás y espera a volver a activar el agujero para que el fuego de enfrente sea alternante. Toma los cargadores de Uzi de su agujero. Luego activa otra vez el agujero. Hazte con el botiquín grande del agujero de la derecha. Ignora el de la izquierda: ¡es una trampa que escupe escarabajos! Sube la escalera y vuelve por el espacio de gateo al pasadizo del principio.

Ve por la derecha y tras la esquina para soltar al toro que hay tras las puertas de delante. No te molestes en intentar dispararle: no se puede matar y, de todas formas, lo necesitas para completar el nivel.

Mientras lo esquivas, empuja la palanca. Cruza todo el trecho por la puerta que has abierto hasta la sala pequeña. Saca una Antorcha del agujero de la pared del fondo. Vuelve por el pasadizo y enciende la antorcha con la llama del rincón (la que delante tiene un bloque pequeño). Regresa a la sala pequeña y enciende ambas antorchas para





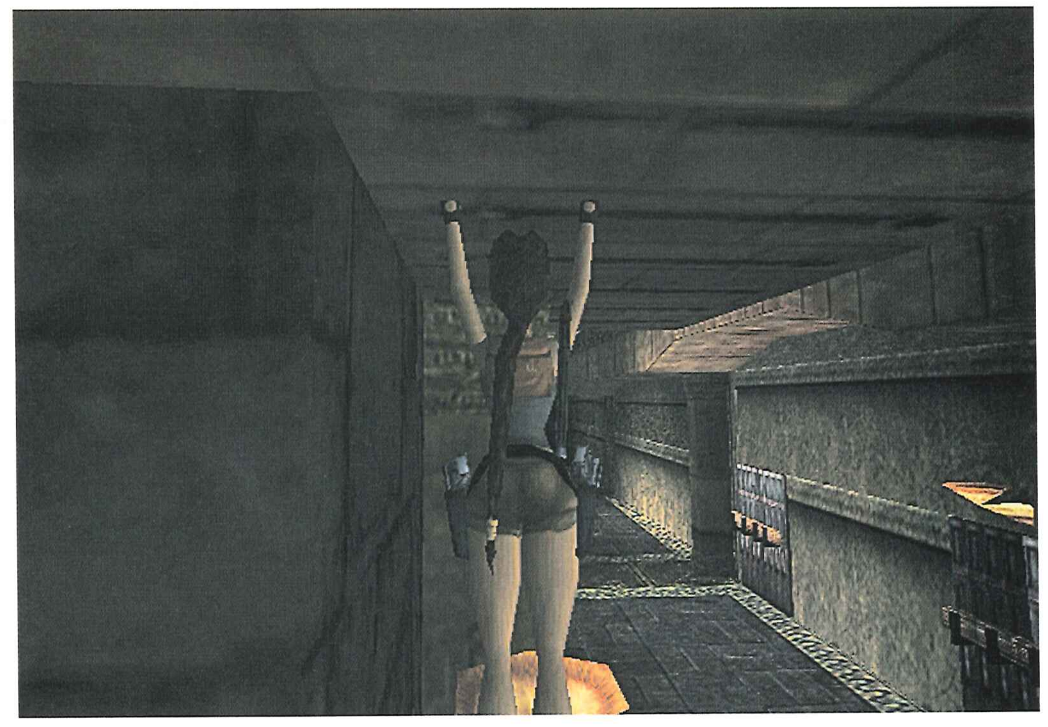


abrir la puerta de la derecha. Deja la antorcha y cruza la puerta para dejarte caer al pasadizo secreto. Síguelo (por debajo de las secciones de cristal) hasta una sala con tres plintos. Toma los cartuchos, el botiquín grande y la munición de ballesta, pero vigila con las trampas de cuchillas: salta atrás en cada ocasión.

Vuelve por el pasillo a la sala pequeña. Regresa por todo el pasillo, más allá de la entrada, hacia la puerta del final. Salta en el último instante, de forma que el toro embista la puerta. Baja por el pasillo a una nueva sala. Haz que el toro cargue contra cada uno de los tres paneles con un ojo para abrir dos pasadizos en la pared del fondo. Ve primero por el de la derecha y sube por la escalera hasta un saliente situado encima de la sala de los ojos. Ve a la izquierda y pasa por el corredor de la izquierda a una sala pequeña: esquiva la trampa que cae y recoge un botiquín pequeño, cartuchos y cargadores. Sal de la sala y dirígete al saliente de enfrente. Sube por al agujero a una sala pequeña. Esquiva la trampa que cae y recoge un botiquín pequeño, cartuchos o un botiquín grande: en cuanto recojas uno, los demás plintos comenzarán a arder. Tírate enseguida una vez más por el agujero antes de que la segunda trampa extienda sus cuchillas. Cuélgate-tírate al suelo y enfila esta vez el pasadizo de a izquierda. Sube por la escalera que hay al final para salir.







TOMB RAIDER THE LAST REVELATION



NIVEL 12

EL FERROCARRIL DEL DESIERTO

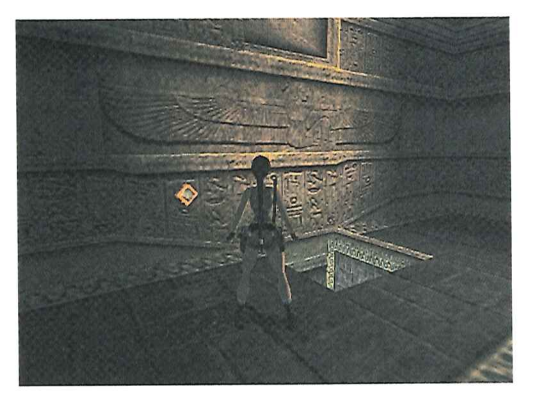
Empuja la palanca para abrir la salida: observa el otro interruptor tipo pared que hay allí y que todavía no puedes abrir. Da un salto largo al medio del siguiente vagón. Cruza la puerta y ve al corredor. Cruza la primera puerta y dispara a la caja para obtener un botiquín pequeño. Sal al corredor y vigila con el guardia del tridente. Mátalo, cruza la siguiente puerta y dispara a la caja para hacerte con bengalas. No hay nada en la caja de la tercera sala, así que sigue por el corredor y abre la puerta de salida.

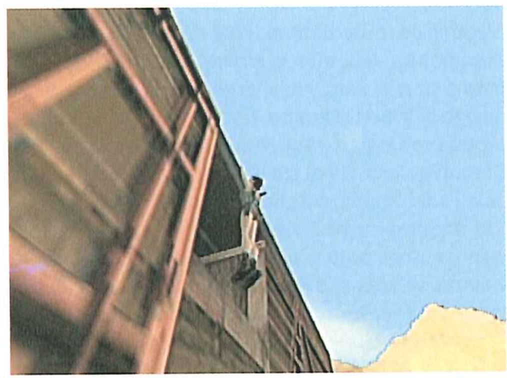
Salta al automotor con la lona verde y cárgate al árabe del siguiente vagón, momento en el que otro árabe con tridente saltará al tren. Mátalo y salta a su automotor vacío. Salta para asirte a cualquiera de las escaleras del siguiente vagón y sube al tejado. Cuando pases el primer portillo, dos guardias con tridente aparecerán por delante y por detrás de ti. Mátalos a los dos y tírate por el primer portillo. Toma los cartuchos y agáchate para disparar a la caja para conseguir cartuchos. Ve a la parte de atrás y cárgate al guardia. Salta a la escalera y sube al tejado del siguiente vagón.

No te molestes aún en tirarte por el portillo. Salta al vagón de esa lona verdosa. No puedes saltar por encima de la pendiente, así que mejor cuélgate al lado del automotor y desplázate para dejarlo atrás y trepar. Aúpate para ver cómo llega un helicóptero. Salta para agarrarte al siguiente vagón y sube al tejado. Pela al guardia de allí, cuélgate por el lado izquierdo y suéltate para asirte a la ventana. Crúzala para entrar en el vagón. Toma la escopeta y luego la Palanca que hay cerca en el rincón. Píllate los cartuchos del otro extremo y después usa la palanca con el interruptor del suelo para abrir la puerta.

Dispara al guardia, salta de nuevo a la lona verdosa y por encima de ella. Se abrirá la siguiente puerta, revelando a otro árabe. Mátalo, salta y agárrate (para evitar golpearte la cabeza), y adéntrate luego por el pasadizo de la derecha. Usa la palanca para abrir el panel roto que hay a la izquierda. Dentro, dispara a las tres cajas para recoger la pistola de granadas y munición. Sube de nuevo por el portillo, a punto para eliminar a los dos guardias árabes de allí arriba.

Salta al tejado del siguiente vagón y luego al automotor vacío, adonde llegarán dos guardias más. Dispárales y salta al siguiente automotor. Cárgate al guardia que acecha en el siguiente vagón y salta luego ahí. Cruza el corredor hacia el otro lado. Salta-sujétate a la entrada del vagón y crúzala. Usa la palanca del panel para obtener el botiquín pequeño secreto. Usa la palanca con el interruptor del suelo para desconectar el resto del tren. Acércate de nuevo a la entrada para completar el nivel y llegar a Alejandría.





TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

NIVEL 13

ALEJANDRÍA

Ve por el pasillo, eliminando a dos escorpiones al acercarte al área oscura. Recoge el botiquín pequeño del rincón oscuro de la derecha y continúa por la izquierda escaleras arriba. Dirígete por la izquierda al patio de la fuente, matando a un guardia de túnica blanca armado con una Uzi. Ve al pasadizo del fondo a la izquierda para hallar cartuchos y una jaula cerrada con una moto dentro. Regresa al patio y a la puerta de la izquierda. Ve escalera arriba para encontrarte a tu amigo en una secuencia de vídeo. Tras esto, toma la Mira Láser, la munición de ballesta y los cartuchos que hay en lo alto del pequeño archivador. Toma los cartuchos de entre las estanterías y sal al balcón.

Tira a la izquierda, listo para matar a dos guardias en el saliente de enfrente. Da un salto largo hacia allí para pillarte cargadores de Uzi. Gira a la derecha y da un salto largo para asirte al borde del tejado. Sube a la derecha tras la esquina, déjate caer para sujetar la palanca y tira de ella. Cruza la puerta de allí y mata a otro árabe. Toma el botiquín grande y la munición de ballesta del hueco secreto del fondo (que has abierto con la palanca). Sal del edificio y dirígete a la derecha.

Lo siguiente es opcional. Cruza la entrada y sigue el pasaje a una sala con pintadas y cajas. Cruza al pasadizo de enfrente y acaba con el guardia. Vuelve a la primera sala y mata a otro guardia. Luego vuelve afuera.

Gira a la izquierda y sigue por el callejón para hallar un pasaje. Cárgate al guardia para conseguir un pequeño botiquín. Luego ve por el pasaje para salir a las Ruinas Costeras (nivel 14).

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

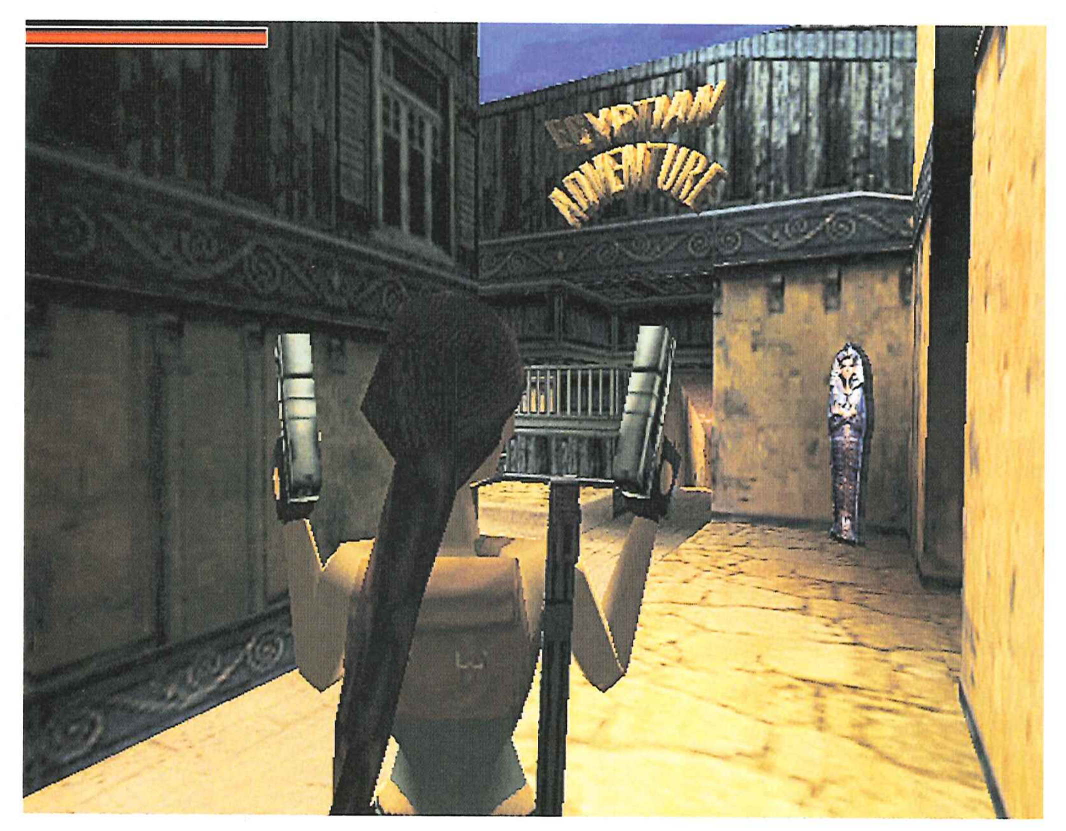
NIVEL 14

RUINAS COSTERAS

Toma el botiquín pequeño de los peldaños y sigue bajando. Encamínate al área de las palmeras. Pasa por la arcada de la derecha para hallar el parque de atracciones Aventura Egipcia: dispara a la obstrucción para entrar. Gira a la izquierda, ve recto a la sala de la pirámide y por la izquierda escaleras arriba. Dispara a través de la obstrucción y cruza hacia la sala con un espejo. Mírala con detenimiento (usa los prismáticos) para descubrir dónde están todas las trampas. Salta en diagonal desde el fondo de las escaleras y evita las trampas en tu camino al rincón de fondo a la derecha para recoger la ballesta. Vuelve a las escaleras para salir. Regresa a la sala de la pirámide y combina la mira láser con la ballesta. Luego guarda la partida y deslízate por la pendiente a un campo de tiro. Dispondrás de poco tiempo para disparar a todas las urnas antes de caer a los pinchos. Usa enseguida la ballesta con mira láser para cargártelas todas (a veces puedes disparar a dos que estén cerca apuntando entre ambas). Así desactivas la trampa de los pinchos, o sea que déjate caer, recoge la Ficha y sube al espacio de gateo de la izquierda. Cruza y sube la pendiente hacia la sala de la pirámide. Ve de nuevo escalones arriba y luego por el pasillo, yendo por la segunda entrada a la derecha para hallar











la Máquina del Encantador de Serpientes. Inserta la ficha para que funcione y suba la cuerda. Sube por ella para dar una voltereta hacia atrás al interior de la sala y hazte luego con el Mango Roto. Usa la palanca para sacar el Gancho de pared de la izquierda que hay en el hueco. Combínalo con el Mango para componer la Vara con Gancho. Cuélgate-tírate y sal de nuevo al pasadizo. Ve por la derecha y sube las escaleras para llegar a la siguiente sala y usa la Vara con Gancho junto a la jaula (y la baldosa de color claro) con el objetivo de sacar la Llave de la Puerta. Recógela del suelo, sal de Aventura Egipcia y regresa a las palmeras.

Ve a la derecha desde las palmeras y pasa por la arcada. Tras el pasillo encontrarás una laguna. Crúzala a nado para salir por el otro lado. Salta para asirte al espacio de gateo y ve por él.

Sube por la escalerilla y baja las escaleras. Cruza la arcada y sube por la colina de la izquierda hacia las ruinas. Ve a la derecha por el camino. Ignora el edificio de la izquierda por el momento y salta por encima de la hierba para seguir avanzando por el camino alto y entrar en el edificio de la derecha. Ten cuidado aquí con un par de esqueletos: vuélalos con la pistola de granadas o evítalos sin más. Ve por la izquierda y escalones arriba. Salta y agárrate al borde de enfrente, luego salta-agárrate al que tiene forma de U. Ve por él y salta para asirte al saliente superior en busca de cartuchos de dispersión y un botiquín pequeño.

Tírate del saliente en forma de U y salta-agárrate al saliente de enfrente. Dobla la esquina para hallar una puerta cerrada. Usa la Llave de la Puerta para abrirla y entra para salir a Las Catacumbas (nivel 15).

Segunda visita...

Tras volver de Las Catacumbas, cuélgate-tírate desde el saliente. Dirígete a la izquierda y cuélgate-tírate al foso (si quieres una antorcha, hay una en los peldaños que bajan hacia la llama). Salta al bloque de debajo del peñasco grande y luego de inmediato a la izquierda para esquivarla en su caída. Ahora puedes trepar al espacio de gateo y tirarte por el otro lado. Usa la palanca para abrir la puerta y luego trepa a través del siguiente espacio de gateo para salir a una parte diferente de Las Catacumbas (nivel 15, segunda visita).

Tercera visita...

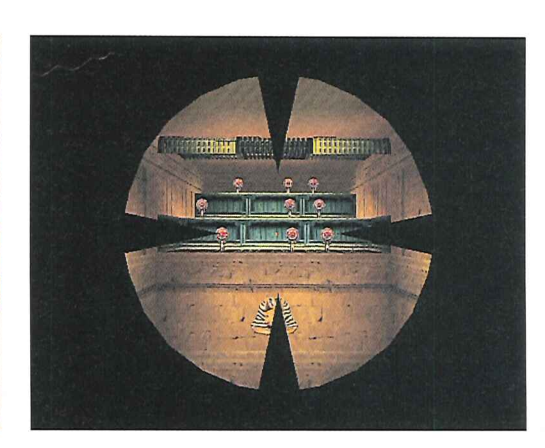
Gatea de vuelta al foso del peñasco. Sube por la escalera incrustada en la pared, luego los peldaños y ve de nuevo al saliente alto de la puerta destrabada para entrar otra vez en Las Catacumbas (nivel 15, tercera visita).

Cuarta visita...

Mata al esqueleto. Usa tu palanca para abrir dos puertas y ve afuera (junto al primer edificio blanco). Baja por el puente inclinado y sube al bloque blanco de la derecha.
Da un salto largo a lo alto de la cuesta herbosa. Sube de vuelta por el camino alto al edificio donde cayó el pedrusco. Dirígete al saliente elevado para entrar de nuevo en Las Catacumbas (nivel 15, cuarta visita).







TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

NIVEL 15

LAS CATACUMBAS

Cruza hacia la sala grande. Métete por el pasillo de la derecha para entrar en una sala pequeña. Observa que el suelo se hunde un poco cuando te quedas de pie sobre él. Pulsa el panel de la cara para hacer subir un bloque de suelo en la sala de debajo. Sal de nuevo a las Ruinas Costeras (nivel 14, segunda visita).

Segunda visita...

Ve por el pasaje a una sala, donde el bloque marrón que ha subido te permite tirar hacia atrás el pilar. Hazlo para que el suelo deje de hundirse en la sala del panel de la cara de arriba. Sal a las Ruinas Costeras (nivel 14, tercera visita).

Tercera visita...

Desde la sala grande, ve por el pasillo de la derecha a la sala del panel de la cara. Ahora puedes tirar atrás el extraño pedestal. Empújalo a la sala grande todo el trecho hasta llegar a la pared del fondo. Ten cuidado con el demonio aéreo liberado (como una bola de fuego blanca). Cruza la puerta abierta de la derecha y sigue el pasaje. Déjate caer, sube los escalones de la derecha y pasa a una sala con una cruz, que destruye al demonio aéreo. Vuelve escalones abajo, de regreso al foso profundo. Agárrate al poste y baja al fondo. Recorre el pasadizo, cruza la pared que se abre al fondo y acciona la palanca para revelar una gran estancia.

Guarda la partida, que la bajada es larga. Da un salto largo a la primera cuerda y balancéate con tiento para saltar a la segunda. Mécete hacia el saliente alto del fondo. Enfila el pasillo corto y corre al agujero para saltar hasta la escalerilla del fondo. Baja y tírate al suelo. No te molestes en subir aún las escaleras: llevan al templo de Poseidón, pero antes necesitas algunos ítems. Gírate y dirígete al suelo de la estancia grande.

Sube por la escalera de la izquierda y baja las escaleras a un pasadizo con un techo elevado. Vigila con un esqueleto que viene por la arcada de la izquierda. Cruza la arcada por donde apareció y ve todo recto para acabar en el rincón de la derecha. Enfila el pasillo corto de la derecha situado cerca de allí y sube por la escalera de la pared. Recoge los cartuchos de dispersión y entra en la estancia grande. Salta adelante por medio de los salientes, eliminando a los esqueletos. Da un salto largo para asirte al saliente del fondo a la derecha a por cartuchos y cartuchos de dispersión. Salta atrás y da luego un brinco largo y sujétate al saliente del fondo a la izquierda. Ignora la entrada de la derecha (lleva a una larga caída). Sube por la escalera a un saliente alto.

Dirígete al interior de un pasillo que hay allí a por cartuchos, y recoge luego el Tridente 1 de un plinto. Regresa al saliente de antes. Da un salto corto hacia el siguiente saliente, y luego uno largo hacia el grande del medio. Gira a la izquierda y da un salto largo desde el rincón de la izquierda a un saliente pequeño. Enfila el pasillo corto a por cartuchos de dispersión y un botiquín pequeño. Salta de vuelta al saliente del medio. Brinca hacia el saliente iluminado del fondo y fulmina al esqueleto que aparece. Da un salto corto a un saliente junto a la cuerda. Balancéate hacia el saliente del fondo y dispara a otro esqueleto. Luego, da un salto largo y agárrate al hueco del pilar de la izquierda.

En este instante, puedes seguir un desvío opcional en busca de un secreto... Cuélgate-tírate hacia el saliente a cuadros. Busca la escalerilla de pared por la que subiste antes y baja por ella. Tira a la izquierda para salir por la arcada donde te atacó un esqueleto. Ve a la izquierda y recto, saltando el foso, para entrar en la pequeña sala alta del final. Ve al rincón del fondo a la izquierda y el suelo subirá. Trepa al pasadizo y síguelo a una sala secreta. Haz añicos la urna para conseguir un botiquín grande, cartuchos de dispersión y munición de ballesta. Sube la cuesta y tírate al saliente. Luego desanda tus pasos hacia la cuerda y el hueco del pilar. Trepa por el poste y de una voltereta hacia atrás ve a la sala pequeña. Sube por la escalera y cruza de un salto al pasillo de la izquierda. Ve por él y escalones arriba para tomar el Tridente 2 del plinto. Cárgate a los esqueletos y sube por la escalera del pasaje corto que hay al fondo. Dicho pasaje conduce de vuelta a las Ruinas Costeras (nivel 14, cuarta visita).

Cuarta visita...

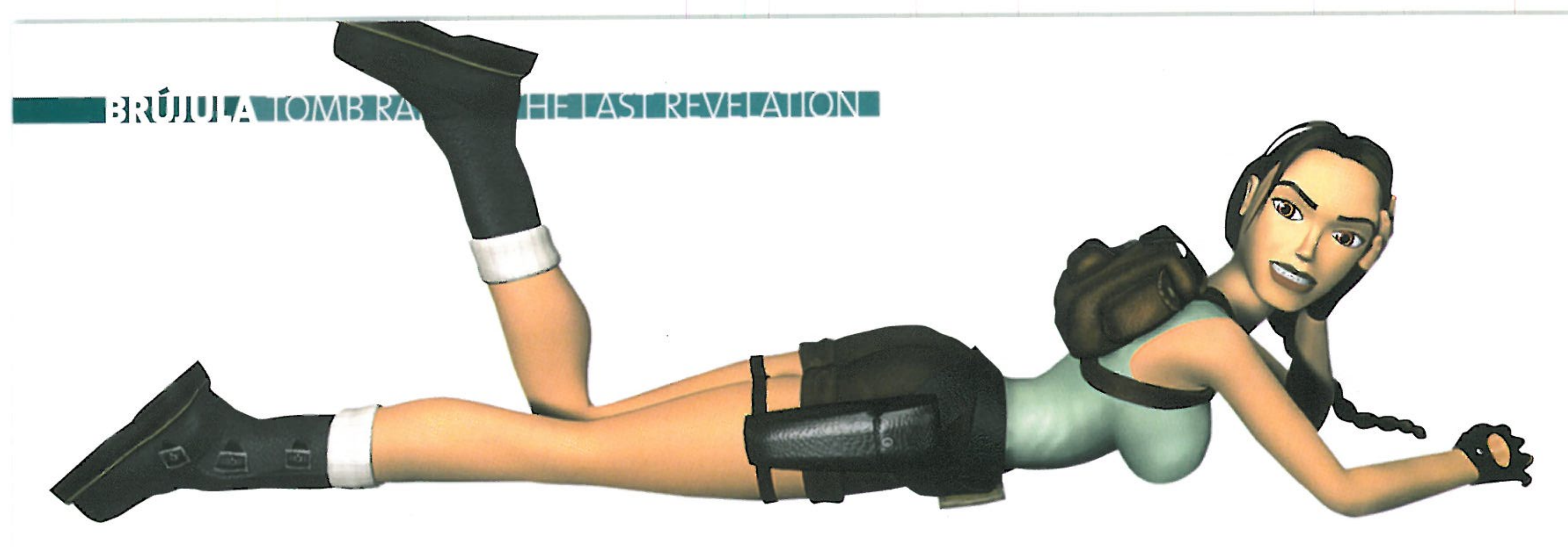
Enfila el pasillo del fondo y déjate caer junto al foso. Baja por el poste y elimina a otro esqueleto. Da un salto largo para asirte a la escalera de la derecha. Baja al suelo y dispara a dos esqueletos. Esta vez, sube al pasillo del fondo a la izquierda. Ve escaleras arriba y deslízate a una laguna. Sal a los escalones de la izquierda, sube por ellos y salta al siguiente saliente. Da un salto largo para agarrarte al saliente pequeño, luego da un salto largo al saliente del rincón. Empuja la palanca para deslizar dos nuevos bloques.
Úsalos para dar saltos largos hacia el saliente con una urna: cárgatela en pos de cartuchos de dispersión. Cuélgate del techo, avanza hacia el saliente alto y empuja la palanca para actuar sobre dos bloques más. Tírate de vuelta al agua para evitar al demonio aéreo. Nada hacia la pequeña sala de enfrente para hallar una cruz con la que destruirlo.

Sal de nuevo afuera junto a los escalones y sube por ellos. Salta al gran saliente de en medio y fríe a los dos esqueletos. Efectúa un salto largo hacia el siguiente saliente pequeño, y luego para agarrarte al bloque situado enfrente y un poco a la izquierda. Da un salto largo a la derecha para asirte al siguiente. A continuación da un salto largo y sujétate al saliente de la arcada. Sube y brinca por la izquierda al hueco. Agárrate al borde y trepa por la derecha en torno a la grieta a fin de llegar al siguiente saliente. Recorre el pasadizo hacia una estancia grande.

Tírate al saliente y rompe la urna para pillarte unos cartuchos de dispersión. Balancéate mediante la cuerda hacia el saliente del fondo (hacia el plinto aún no) para matar a los esqueletos. Toma los cartuchos del extremo







izquierdo y salta para agarrarte al saliente del plinto. Hazte con el Tridente 3, salta por la derecha al saliente y descerrájale unos tiritos al esqueleto. Sube al saliente alto de aquí a por un botiquín grande. Déjate caer y cárgate a dos esqueletos más. Salta al rincón del fondo a la izquierda y sube por la escalera larga.

Mata al esqueleto de arriba del todo y toma el Tridente 4. Sube por el poste para dar una voltereta hacia atrás que te lleve a la primera sala. Dispara a las urnas: una de ellas contiene munición de ballesta. Sube de nuevo por el poste (no muy arriba) para llegar a un pasillo mediante una voltereta hacia atrás. Cruza la puerta que se abre para volver a lo alto del profundo foso que hay cerca del principio del nivel. Cárgate a un esqueleto, baja de nuevo por el poste hasta abajo y da un salto largo por la derecha a una escalera a fin de bajar al suelo. Ahora que tienes los cuatro tridentes, sube las escaleras del fondo hacia El Templo de Poseidón (nivel 16).

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

NIVEL 16

EL TEMPLO DE POSEIDÓN

Sube las escaleras y salta al hueco que tiene una cruz. Date la vuelta y salta a la escalera para bajar al suelo. Gírate y adéntrate en el pasaje de la derecha (antes deberás subir por la pequeña pendiente) y trepa a un bloque que encontrarás en el camino. Cruza hacia una estancia grande. Cárgate a los esqueletos y tírate al foso. Gírate y entra gateando en el túnel de la izquierda a por munición secreta de ballesta y un botiquín pequeño (Nota: esto último no lo puedes recoger cuando el foso está inundado). Sal del túnel y trepa de vuelta arriba. Cruza el pasillo corto del fondo hacia otra sala.

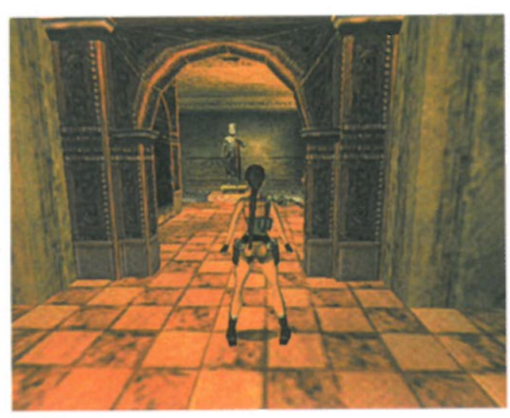
Tírate a la zanja y gatea a través del túnel. Sal afuera al final y dispara a las urnas para conseguir cargadores de Uzi. Avanza todo recto hacia una sala pequeña con una estatua de Poseidón. Pon uno de tus tridentes en su sostén para hacer que fluya algo de agua. Sal y, si te atreves, tira por la izquierda a una sala con trampas de fuego: sortéalas y dispara a las urnas en busca de munición de ballesta, cartuchos de dispersión y cartuchos comunes. Dispara a dos esqueletos y escapa con cuidado. Ve a la izquierda de vuelta al túnel, ahora anegado. Nada por él y trepa afuera. Cruza hacia la siguiente sala con un foso inundado. Sal por el pasillo del fondo, de regreso al foso profundo... una catarata activada, quedan tres.

Tira a la izquierda y sube por la escalera junto al rincón del fondo a la izquierda. Tírate al saliente de la izquierda, gírate y ve por el pasillo hacia otra estatua de Poseidón, disparando a otro esqueleto. Pon un tridente en el sostén de Poseidón para hacer que fluya más agua. Ve otra vez abajo por la escalera para encontrarte a un demonio aéreo liberado. Regresa al foso profundo y sube por la escalera del principio por la que bajaste, dando una voltereta hacia atrás cuando llegues arriba para tocar la cruz y destruir al demonio aéreo.

Vuelve a bajar y ve hacia el pasillo del lado opuesto del foso profundo (frente a la cascada). Síguelo hacia una sala larga con un poste. Sube por él y métete en el pasadizo de una voltereta hacia atrás. Recórrelo, disparando a las urnas de la derecha para conseguir cartuchos de dispersión y munición de ballesta. Prosigue hacia la sala con la estatua de Poseidón, metiéndole caña a un esqueleto. Coloca un tridente en el apoyo de Poseidón para iniciar la tercera catarata. Vuelve al poste, disparando a un esqueleto, y baja. Sigue el agua a través del pasadizo para volver al foso profundo.

Tira a la izquierda y guarda la partida. Ponte más o menos a un cuadrado y medio de distancia de la trampa de fuego y da un salto largo por encima de ella para agarrarte al espacio de gateo. Cruza y recorre el pasillo. Cárgate la urna para pillarte un botiquín pequeño. Pon el último tridente en el sostén de Poseidón para crear la última cascada. Ahora vuelve por el pasadizo, disparando/evitando a los esqueletos, incluido uno justo al lado del espacio de gateo. Cruza dicho espacio (ahora la trampa de fuego está apagada) y regresa al foso profundo. Con las cuatro cascadas manando, ahora hay una laguna abajo del todo. Zambúllete y nada por el pasadizo y el túnel bajo hacia la siguiente laguna. Sal afuera, sube por cualquiera de las escaleras y dispara a un esqueleto. Métete por el siguiente pasaje y ve escaleras arriba a una estancia grande. Déjate caer y dos demonios aéreos se pondrán a perseguirte. Sólo has de destrozar las urnas a cada lado para dejar al descubierto unas cruces que los destruirán. (Nota: si empujas el panel de cara, se abre el portillo de enfrente, que lleva de vuelta a las ruinas costeras.) Acércate a la sala del fondo y abre la tumba del medio para dar con el primer pedazo de armadura, el Guantelete Izquierdo. Cruza cualquiera de las puertas que se abren hacia el pasillo. Sube por el agujero del techo a un espacio de gateo. Cruza a un pasadizo y síguelo para salir a La Biblioteca Perdida (nivel 17).



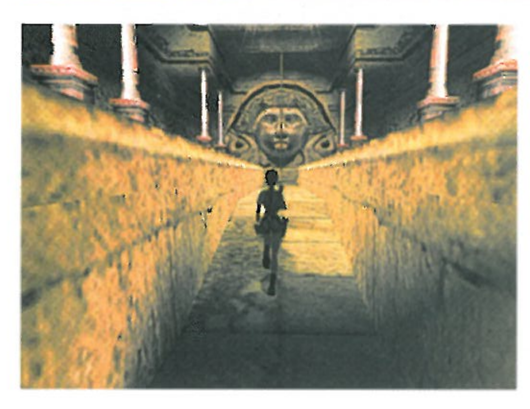




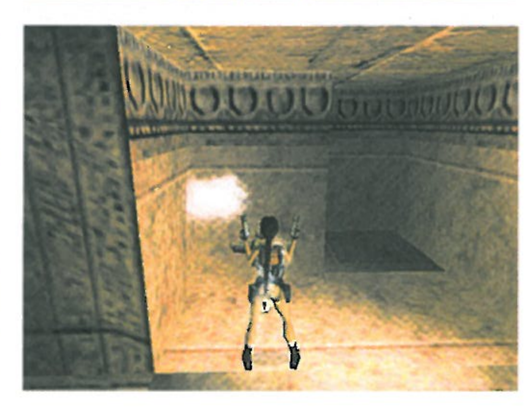












TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

NIVEL 17

LA BIBLIOTECA PERDIDA

Cruza el espacio de gateo y tírate al pasadizo. Ve por donde quieras a la gran estancia principal. Abre las puertas cercanas de la izquierda. Rompe la urna para pillarte un botiquín pequeño, pero no te molestes en seguir el pasadizo: sólo conduce a una sala con dos caballeros y un Pergamino del Círculo de Fuego que sólo da una pista para más adelante y que aún no puedes recoger.

Sal de vuelta a la estancia y abre las puertas centrales de la izquierda. Sigue el pasaje hacia un poste. Baja por él, más allá de las cuchillas (detente en las salas con urnas para romperlas y conseguir un botiquín pequeño, cartuchos y un botiquín grande). Al llegar abajo, sigue el pasadizo hacia el segundo poste. Sube más allá de la cuchilla y cruza hacia una gran estancia con ruedas dentadas que giran. Mata al caballero disparándole a la joya del pecho: no dejes de disparar con las Uzi. Usa la palanca con la Estrella Dorada del pilar del medio para robarla. Sube por la escalera que hay detrás del pilar izquierdo. Ve por la izquierda al pasillo para encontrar otro poste. Baja por él.

Tira a la izquierda, cargándote a otro caballero, y baja por la escalera del agujero. ¡Gatea hacia la sala grande para enfrentarte al jinete! Evita sus embestidas y ve disparándole a la joya del pecho (no te molestes en dispararle por detrás), y al final lo derribarás. Ahora remátalo y mángale la joya. Ve por el pasadizo amplio y hacia el final para encontrar un bloque inclinado. Usa la ballesta con mira láser para disparar a las pesas que cuelgan de las sogas a fin de abrir la puerta cercana. Sube a por un botiquín grande secreto, cartuchos y cargadores de Uzi. Vuelve al espacio de gateo y crúzalo. Sube de nuevo por la escalera y mata a otro caballero. Regresa a la sala grande donde te cargaste a los dos caballeros y pon la Joya del Jinete en la ranura para abrir la puerta de rejilla. Dentro, tira de la cadena para abrir una puerta que se encuentra debajo del agua.

Trepa de nuevo por el poste a la sala de las ruedas dentadas. Cuélgate-tírate y enfila el pasadizo de la parte trasera izquierda. Pasa ante las cadenas oscilantes y hacia una sala con una rueda dentada. Abre el portillo del suelo y tírate al agua. Nada a través del enrejado abierto de delante para emerger en una laguna junto a dos estrellas doradas más. Usa la palanca para sacarlas de la pared. Nada de vuelta y sube por el portillo. Regresa más allá de las cadenas a la sala de las ruedas dentadas y baja luego por el poste. Ve al siguiente poste y trepa más allá de las cuchillas para volver a la estancia principal.

Acércate al otro lado y abre las puertas de la izquierda. Sigue el pasadizo hacia el planetario redondo. Sitúa las tres estrellas doradas en las ranuras para abrir todas las puertas. Empuja la Tierra, en el rincón cercano de la derecha (mirando desde la puerta por la que has entrado), hacia el centro del diagrama del suelo (los astrónomos antiguos creían que la Tierra era el centro el sistema solar): sabrás que lo has hecho bien cuando aparezca una lucecilla encima. Saca los planetas de las salas que has abierto con las estrellas y ponlos en su sitio correcto... en el sentido de las agujas del reloj desde la izquierda: pon el primer planeta en el tercer anillo del medio (empezando a contar desde la Tierra), el segundo en el segundo anillo, el tercero en el primer anillo







y el cuarto en el cuarto anillo. Cuando todos estén en su lugar, una descarga eléctrica abrirá la puerta de la pared de la izquierda.

Entra y sigue el pasadizo, destruyendo la urna para hacerte con un botiquín grande. Rompe la siguiente urna en pos de cartuchos de dispersión. Las puertas de allí llevan de vuelta a la estancia principal del principio: ábrelas, pero luego sigue el pasillo hacia una gran estancia con estatuas de serpientes y un diagrama de estrellas. La palanca de cada estatua apaga y enciende su fuego, y también los de las estatuas de enfrente: tienes que tener encendidas todas las estatuas a la vez. Parece complicado, pero, de hecho, lo único que debes hacer es tirar una vez de cada una de ellas siguiendo el sentido de las agujas del reloj.

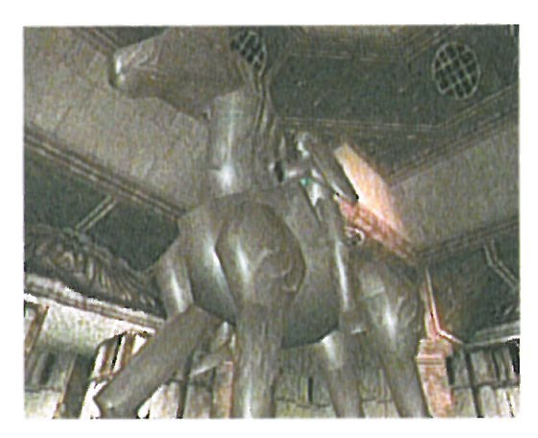
Cuando estén todas encendidas, en medio suben algunos bloques y se libera una bola de fuego. Trepa enseguida por los bloques y sube al agujero. Sigue el pasillo hacia una pequeña laguna y sumérgete por si acaso la bola de fuego te persigue: así la destruirás. Sal del agua y cruza hacia una nueva sala grande. Ignora la escalera y ve a adentrarte en el pasaje de la izquierda, destruyendo una urna para conseguir cargadores de Uzi. Cruza el vestíbulo y baja las escaleras. Sigue el pasadizo y abre las puertas para salir al balcón de la estancia principal. Tira a la derecha para hallar tres puertas dobles seguidas.

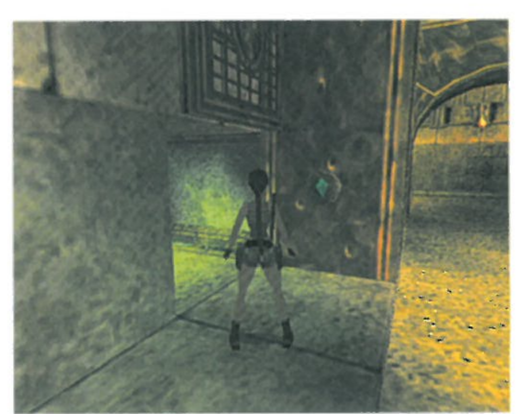
Ábrelas todas, pero cruza la primera entrada para tirarte a una pendiente. Mientras te deslizas, salta para asirte a la escalera y sube a la cabeza de un león enorme (el estruendo de debajo es un pedrusco rodando). Desde aquí, da un salto largo hacia el saliente de la derecha a por un botiquín grande secreto y munición de ballesta. Déjate caer al suelo con las manos y sube la cuesta de la derecha: si baja rodando otro pedrolo, ¡salta a un lado! Desde aquí, da un salto largo para sujetar la palanca de la izquierda, elevando un pilar. Trepa a él por el bloque pequeño y luego da un salto largo para asirte al saliente alto. Sube al pasillo por la ventana y luego a una ventana más alta. Desde el lado izquierdo, da un largo salto recto hacia delante para caer en lo alto de la melena de la estatua. Tira de la cadena para abrirle más la boca. Déjate caer a la frente y deslízate por el lado para caer sobre el lado de su boca. Métete por ahí gateando y avanza para hallar un poste.

Sube a una sala. Cruza la puerta que se abre (a la izquierda no), y recoge el Pilar de Pharos del plinto. Abre el portillo del suelo y atrae a propósito a la bola de fuego del otro pasillo (el que da al balcón de la biblioteca); acto seguido baja por la escalera a una sala de la biblioteca con otra bola de fuego. Ve enseguida a la izquierda y por el pasillo a una laguna y zambúllete para deshacerte de ambas. Sube de nuevo por la escalera y a través del portillo. Ve escalones arriba hacia el poste y luego por la derecha al pasadizo al que no entraste antes. Toma la antorcha y entra en la sala de la izquierda: pisa uno de los salientes de los lados para prender fuego a uno de los plintos. Enciende tu antorcha y regresa al pasillo, yendo por la izquierda y a través de la puerta que se abre. Es momento de provocar un incendio: pulsa el botón Y para lanzar tu antorcha a los entarimados de madera y hacerlos arder. Al final se derrumbarán, así que déjate caer allí y recoge el Pergamino del Círculo de Fuego del suelo. Rompe la urna para conseguir cartuchos y trepa al pasaje. Abre las puertas para regresar a la estancia principal.

Dirígete al otro lado y cruza las puertas de la derecha que abriste antes, camino del puzzle de la serpiente (si te olvidaste de abrir las puertas, sólo has de volver por el planetario). Desanda la ruta hacia el balcón. Esta vez ve a la izquierda y abre las puertas. Ve por el pasillo, rompiendo una urna para pillarte cargadores de Uzi.

Sigue hacia la sala de música. Usa el Pergamino de Música en el atril para tocar el arpa y abrir una puerta secreta. Crúzala y ve al balcón pequeño. Tira de la cadena para abrir una gran puerta debajo. Baja de un salto y crúzala para ir al Vestíbulo de Demetrio (nivel 18).









TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

NIVEL 18

EL VESTÍBULO DE DEMETRIO

Recorre el pasadizo hacia una gran estancia con balcones. Enfila el pasillo de la derecha y síguelo. Toma el Lazo de Pharos del plinto. Cuélgate-suéltate al suelo y métete en el pasillo de enfrente. Tira p'alante para ver una secuencia de vídeo con Von Croy. Éste escapa, dejando que te las veas con sus colorados guardias árabes, así que mátalos.

Aquí no hay nada más que hacer, excepto volver a las Ruinas Costeras. La forma más rápida de ir allí es volver al saliente en el que te encontraste a Von Croy. Verás que hay marcas de arrastramiento en el suelo, bajo el farol. Empújalo hacia la estantería para que ésta se abra. Entra y tírate al agujero para regresar a las ruinas costeras.

Sal del agua y recoge el botiquín grande y la munición de ballesta de la derecha. Salta para asirte a la escalera entre los cuatro pilares y sube. Sigue el pasillo y déjate caer del edificio a la playa. Métete en el agua y nada al interior del túnel de debajo de las rocas marrones de la derecha para llegar al Templo de Isis (nivel 19).

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

NIVEL 19

PHAROS, TEMPLO DE ISIS

Evitando al tiburón martillo, nada hacia la ventana superior izquierda del templo. Sal a una pasillo corto y coloca el lazo de Pharos en la ranura del final. Vuelve al agua y nada a la ventana superior derecha del templo (mirándolo de frente). Sal a otro pasadizo corto y sitúa el Pilar de Pharos en la ranura: esto abrirá la gran puerta en la base del templo. Nada ahí abajo y cruza la puerta abierta para hallar una laguna: nada al otro lado, sube vadeando por los escalones hacia tierra firme y cárgate a ese condenado tiburón. Sigue subiendo los peldaños, liquidando a un esqueleto. Déjate caer a la pequeña laguna entre las estatuas de leones. Nada hacia una estancia subacuática con tres puertas. Abre la de la derecha (las otras conducen a salas vacías) y sube a la superficie en una laguna diminuta. Sal y entra en la sala con tres escaleras, listo para abatir a un fénix que viene por la izquierda: cuando cargue para dispararte, cúbrete.

Sube por la escalera de la izquierda y sigue el pasillo a un gran vestíbulo con una estatua al final. Trepa por el bloque del rincón del fondo a la derecha y usa la palanca para sacar un Escarabajo Negro: sin perder ni un segundo, rueda y tírate para evitar a los letales escarabajos que salen a borbotones. Haz lo mismo con el Escarabajo Roto del bloque del rincón izquierdo. Vuelve por el suelo y sube al bloque de la izquierda. Trepa a los bloques hacia arriba del todo (donde no llegan los escarabajos) y empuja el panel del fondo. Tírate de vuelta al suelo y sube a los bloques de enfrente para empujar otro panel. Ahora déjate caer al suelo, pasa corriendo a los escarabajos y cruza el agujero abierto. Tírate al suelo, sube al bloque bajo y salta mediante las dos cuestas al saliente del fondo (por otra parte, también puedes saltar desde el suelo para agarrarte a la segunda cuesta, encaramarte a ella y dar una voltereta hacia atrás en dirección al saliente). Toma la Llave Enrollada del plinto. Pulsa el panel para abrir de nuevo la puerta de entrada en el vestíbulo de arriba. Déjate caer, corre más allá de los escarabajos y sube por la escalera del pilar. Sube por la escalera a través del agujero. Sal del vestíbulo y vuelve escaleras abajo, listo para disparar al esqueleto que se materializa junto a la laguna.

Sube las escaleras del medio hacia una sala pequeña. Al entrar en la siguiente sala (con una pirámide), prepárate a freír a otro esqueleto. Para abrir esta pirámide hacen falta cuatro escarabajos negros, así que necesitas dos más. Acércate al agujero de la izquierda. Tírate por él para deslizarte por una pendiente... Salta al final y vadea enseguida al otro lado para salirte antes de que las bolas de fuego prendan el petróleo. Usa la palanca para extraer el Escarabajo Negro del fondo (tranqui, esta vez no hay escarabajos letales). La parte trasera del pilar de la derecha contiene un Escarabajo Roto (tómalo si quieres). Vuelve bordeando el petróleo ardiente y da un salto y agárrate a la entrada: la pendiente se ha convertido en unos escalones, así que sube por ellos. Ve por la izquierda al siguiente agujero y deslízate, saltando desde el final al petróleo. Vadéalo enseguida para salir por el otro lado. Usa la palanca para recoger un tercer escarabajo negro. Vuelve por cualquiera de los lados y da un salto y agárrate a la entrada. Sube los escalones, pero no te molestes en tirar por la izquierda hacia el último agujero: sólo contiene un escarabajo roto y más de esos nocivos bichejos. Mejor baja otra vez las escaleras hacia la laguna. Gira a la izquierda para subir por la tercera escalera (recoge unos cartuchos cerca de allí), que conduce a Los Palacios de Cleopatra (nivel 20).

Segunda visita...

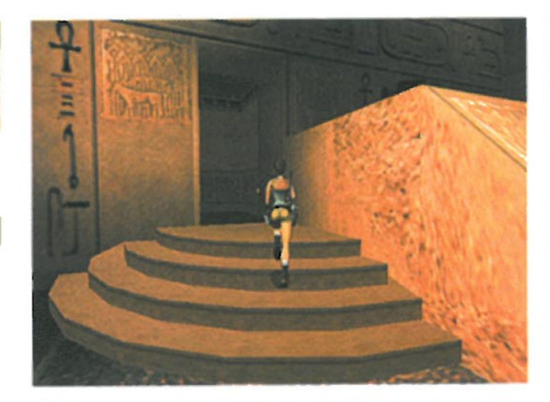
Al bajar a la laguna, ten cuidado con otro fénix arriba a la derecha. Derríbalo y sube luego por la escalera del medio para volver a la sala de la pirámide. Ahora usa los escarabajos negros para abrir los lados de la pirámide. Toma el escarabajo mecánico que hay en el centro y combínalo con la llave enrollada. Baja de nuevo a la laguna y tira después por la izquierda escaleras arriba para entrar otra vez en Los Palacios de Cleopatra (nivel 20, 2ª visita).

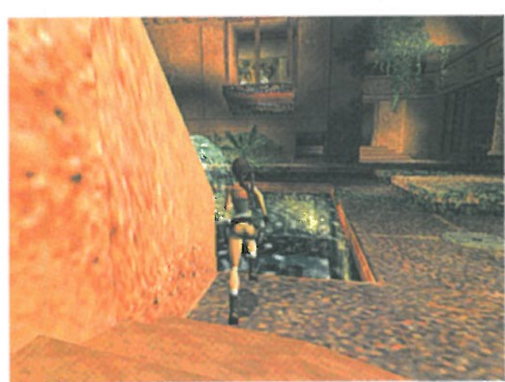


TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

NIVEL 20

LOS PALACIOS DE CLEOPATRA











Ve más allá de la laguna hacia la pequeña entrada de enfrente y tira a la izquierda para subir la cuesta. Gírate y ve al otro extremo para hallar una puerta que puedes forzar con la palanca. Sigue el pasillo oscuro hacia una sala con otra puerta. Echa mano de la palanca para abrirla y crúzala para ir a un saliente con un agujero. Guarda la partida antes de tirarte por él para deslizarte a otra laguna de petróleo. Salte por el otro lado y date la vuelta. Da un salto largo en diagonal hacia la derecha para caer en el saliente. Gira a la derecha para dar un salto corto al rincón donde se halla el escarabajo negro. Sácalo con la palanca y vuelve al saliente dando un salto corto en diagonal a la izquierda. Guarda la partida justo antes de lo que viene ahora, por si las moscas. Da un salto corto hacia delante en dirección a la entrada: caerás en el petróleo, pero si te sales lo bastante rápido no te quemarás. Sube los escalones y cuélgate-suéltate de vuelta a la estancia principal. Luego sal por la izquierda para regresar a Pharos, el Templo de Isis (nivel 19, 2ª visita).

Segunda visita...

Déjate caer a la laguna de la fuente y nada por el túnel bajo que encontrarás a mano derecha. Salte en la sala pequeña y activa el interruptor de agujero para hacer bajar una sección en alguna otra parte. Nada de vuelta a la laguna de la fuente y sal a tierra. Sube los escalones del rincón del fondo a la derecha y sigue hasta los agujeros con pinchos en el suelo. Ahora puedes usar el escarabajo mecánico: ponte en la baldosa del escarabajo y deja que ruede por los agujeros, desactivando las trampas de pinchos. Pasa por encima de los agujeros y toma tu escarabajo.

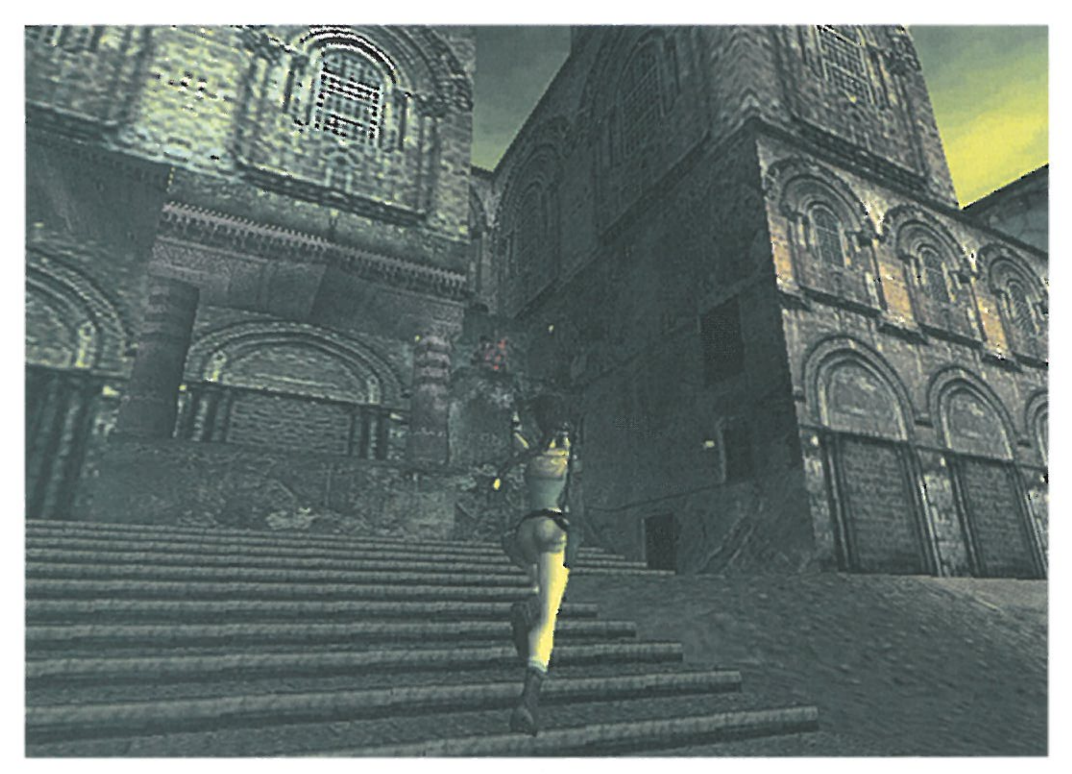
Sube por el pasillo inclinado de la izquierda y corre (más allá de las cuchillas) al interior de la sala pequeña. Píllate el guantelete derecho de la tumba y haz fuego sobre el esqueleto que saldrá del suelo. Corre más allá de las cuchillas para salir de la sala. Ve por la izquierda al siguiente pasillo, disparando a un esqueleto a la derecha. Ve por la derecha y usa el escarabajo para evitar más trampas de pinchos. Antes de llegar a las escaleras, hay una sala con cuchilla a mano derecha; entra en ella. Hazte con los cartuchos, los cartuchos de dispersión y el botiquín grande de la tumba y cárgate al esqueleto. Sal dejando atrás las cuchillas y ve por la derecha escalera arriba, bajando luego por las siguientes. Toma un pequeño botiquín de la tumba y descerrájale un tiro al fénix que se abalanza sobre ti.

Ve por la izquierda al pasadizo que tiene dibujos de pájaros para dar con la sección que bajaste antes mediante el interruptor. Déjate caer y dispara al cofre para conseguir munición de ballesta. Súbete afuera y dispara a otro esqueleto. Salta para tirar de la palanca junto a las puertas de piedra a fin de abrirlas y, con ello, elevar un bloque que hay en esa misma estancia. Súbete a dicho bloque y salta para asirte a la grieta de la pared. Trepa hacia la derecha para auparte. Dispara al cofre en busca de munición de ballesta y sube por el pasillo inclinado, más allá de las cuchillas, hacia una sala con una pequeña laguna. Píllate la canillera derecha de la tumba y dale lo suyo a un esqueleto. Vuelve a pasar las cuchillas y gira a la derecha para salir de nuevo a la grieta. Déjate caer de vuelta a la estancia.

Ve más allá del bloque elevado al pasillo de los pájaros para encontrar, justo a la entrada, una puerta abierta a la izquierda. Crúzala y dispara a los cofres para obtener un botiquín grande y munición de ballesta. Y lo que es más importante, afana el Lazo de Pharos de la tumba. Al salir, ve a la izquierda, pasa las escaleras, y dirígete hasta el pasillo del fondo a la izquierda. Usa el escarabajo en el pasadizo con pinchos que hay delante (olvídate del que se encuentra más a la izquierda) y síguelo hasta la sala secreta. En la tumba, toma la munición de ballesta, el botiquín pequeño, los cartuchos de dispersión y los cartuchos x3. Regresa más allá de las púas y gira a la izquierda subiendo los escalones para dar con una ranura. Inserta el lazo de Pharos para abrir la puerta (detrás tuyo hay unos cartuchos).

Crúzala y trepa al primer bloque bajo. Cuando recojas el botiquín pequeño que hay allí aparecerá una espiral de fuego y un clon de Lara en el bloque de enfrente (no le dispares). Pasarás a tomar el control del clon y, a la vez, se elevará el bloque que





hay al fondo a la izquierda. Súbete a éste y trepa en plan mono hacia el saliente. Sube a través del agujero de la parte trasera para llegar a lo alto del saliente de las barras. Elimina al fénix (cuidado porque también te puede dañar atacando a tu clon) y da un salto largo por encima del hueco y hacia el siguiente saliente. Ve a la derecha y trepa al pasadizo. Sube por la rampa hasta la sala con el esqueleto del suelo pero ve enseguida hacia el saliente para acabar con otro fénix antes de que baje a atacar a la auténtica Lara. Da un salto largo al saliente central alto y cárgate al esqueleto. Da un salto corto para asirte a la palanca que hay en el bloque suspendido de la izquierda y tira de ella, haciendo descender el saliente de debajo (perderás energía, así que vigila antes tu nivel de salud).

Mata a otro fénix, salta al otro saliente y trepa de nuevo a lo más alto mediante el pasillo. Da un salto largo al medio, luego a la izquierda (a cualquier lado del bloque de la palanca o Lara se golpeará la cabeza) para cruzar la puerta abierta y agénciate la Efigie de Hathor que hay en el agujero. Sal y da un salto largo desde cualquier lado del saliente hacia el medio. Da un alto corto para sujetarte y tirar de la otra palanca. Vuelve arriba del todo por medio del pasillo. Efectúa un salto largo hacia el medio y luego a la derecha (a cualquier lado del bloque de la palanca). Cruza la puerta abierta, elimina al esqueleto y toma el Mango Adornado del agujero. Combínalo con la efigie de Hathor para crear el Guardián del Portal. Sal del pasillo y píllate un botiquín grande del cofre de la izquierda. Da un salto largo para volver al medio y, luego, a la derecha hacia la puerta final. Coloca el guardián del portal en el báculo de la izquierda para que se abra.

Cárgate otro esqueleto y sigue el pasillo hacia unas escaleras. Baja y dispara al cofre a por cargadores de Uzi. Luego entra en la sala del trono para ver una secuencia de vídeo. Lara se sienta en el trono, invocando a dos jefes, pero sólo uno está activo por ahora. Muévete sin parar para eludir sus rayos azules mientras vas disparando. Cuando la diña, su amigo cobra vida, así que deberás repetir todo el proceso. Cuando estire la pata, entra en las dos salas pequeñas para conseguir la Canillera Izquierda y la Coraza de las tumbas: felicidades, ya tienes la armadura completa.

Tírate por cualquiera de los agujeros del suelo de la sala del trono y sal a ver una secuencia de vídeo. Von Croy ha secuestrado a tu amiga Jean. Es hora de dirigirte a La Ciudad de los Muertos (nivel 21).

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

NIVEL 21

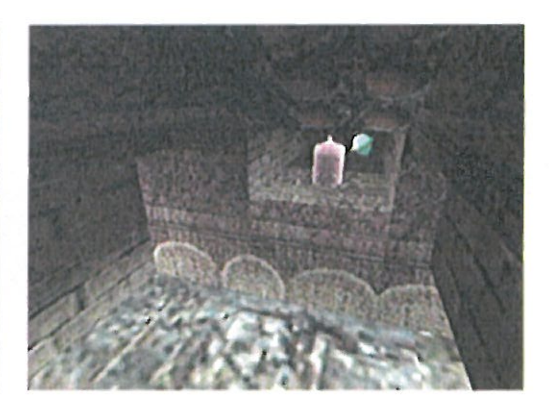
LA CIUDAD DE LOS MUERTOS

Acaba con el guardia de la izquierda y mángale el Revólver. Combínalo con la mira láser para ejecutar al tipo del tejado que hay a ese mismo lado de la calle. Ahora súbete a la moto y dobla la esquina de la derecha, atropellando al guardia. Tuerce a la derecha y luego a la izquierda, esquivando disparos y granadas, para arrollar a un guardia junto a la barricada. Ve a la derecha por encima de la pendiente para planchar a otro guardia (bájate a por los cartuchos). Date la vuelta, ve por el callejón y luego por la izquierda en el cruce. Gira a la izquierda, luego a la derecha y otra vez a la derecha para dejar liso al guardia. Después, baja de la moto y encárgate del otro guardia que dejaste atrás. Ahora llega un momento chungo en el que tendrás que salvar a toda leche un abismo mortal que hay tras la larga cuesta, así que súbete de nuevo a la moto y guarda la partida. Lo más recomendable es retroceder hasta la calle anterior, a la altura del último guardia que pelaste. Después, acelera a tope, avanza procurando subir por el lado izquierdo de la cuesta, salta desde el punto más alto y vira muy ligeramente a la derecha para caer en el borde más bajo. Atropella al guardia del otro lado. Baja de la moto y trepa junto a la estatua de piedra. Salta para asirte al bloque con pendiente de la derecha, aúpate y mantén pulsado el botón de salto para brincar por medio de los otros bloques y sujetarte al saliente elevado. Encarámate y tírate por el otro lado a por munición de granada, un botiquín grande y munición de ballesta. Vuelve a trepar y cuélgate-suéltate. Súbete de nuevo a la moto, coge carrerilla y ve recto por la rampa de la izquierda para volver a salvar el precipicio. Sigue adelante y recto por el cruce, más allá de los dos cañones del tejado. Apéate para echar abajo de una patada la puerta que hay detrás de las estatuas del fondo a la derecha.

Entra para hallar a un guardia muerto. Arrástralo hacia un lado para despejar el portillo. Vuelve a la moto y regresa por la izquierda en el cruce. Tira a la izquierda y bájate del vehículo. Sube al espacio de gateo de la izquierda y déjate caer para encontrar una sala pequeña. Acciona la palanca







para abrir el portillo junto al tipo muerto. Sube a través del nuevo agujero hasta la sala del muerto, gírate y trepa por el portillo abierto para entrar en el siguiente espacio de gateo. Prosigue por el pasillo para dar con otra palanca. Acciónala para abrir una puerta ahí arriba.

Regresa por el pasadizo y tírate de vuelta por el agujero hacia la primera palanca. Móntate en la moto y retrocede con ella hasta el patio en el que se encuentra el espacio de gateo que te llevó a la primera palanca. Toma carrerilla desde allí y pasa a todo trapo por el pequeño montículo para caer en la plataforma de las barreras que hay al lado derecho. El suelo de la plataforma cederá y caerás a un pasadizo subterráneo. Bájate, toma el botiquín pequeño, trepa al pasillo de la derecha y déjate caer desde bastante alto al agua. Sal a tierra, enfila el pasillo para entrar en la sala de la derecha y dispara a los murciélagos. Hazte con las bengalas y los cartuchos de dispersión que hay al fondo de la sala. Deslízate por la pendiente de la derecha hacia el pasillo. Recoge la munición de revólver junto al tipo muerto de la derecha.

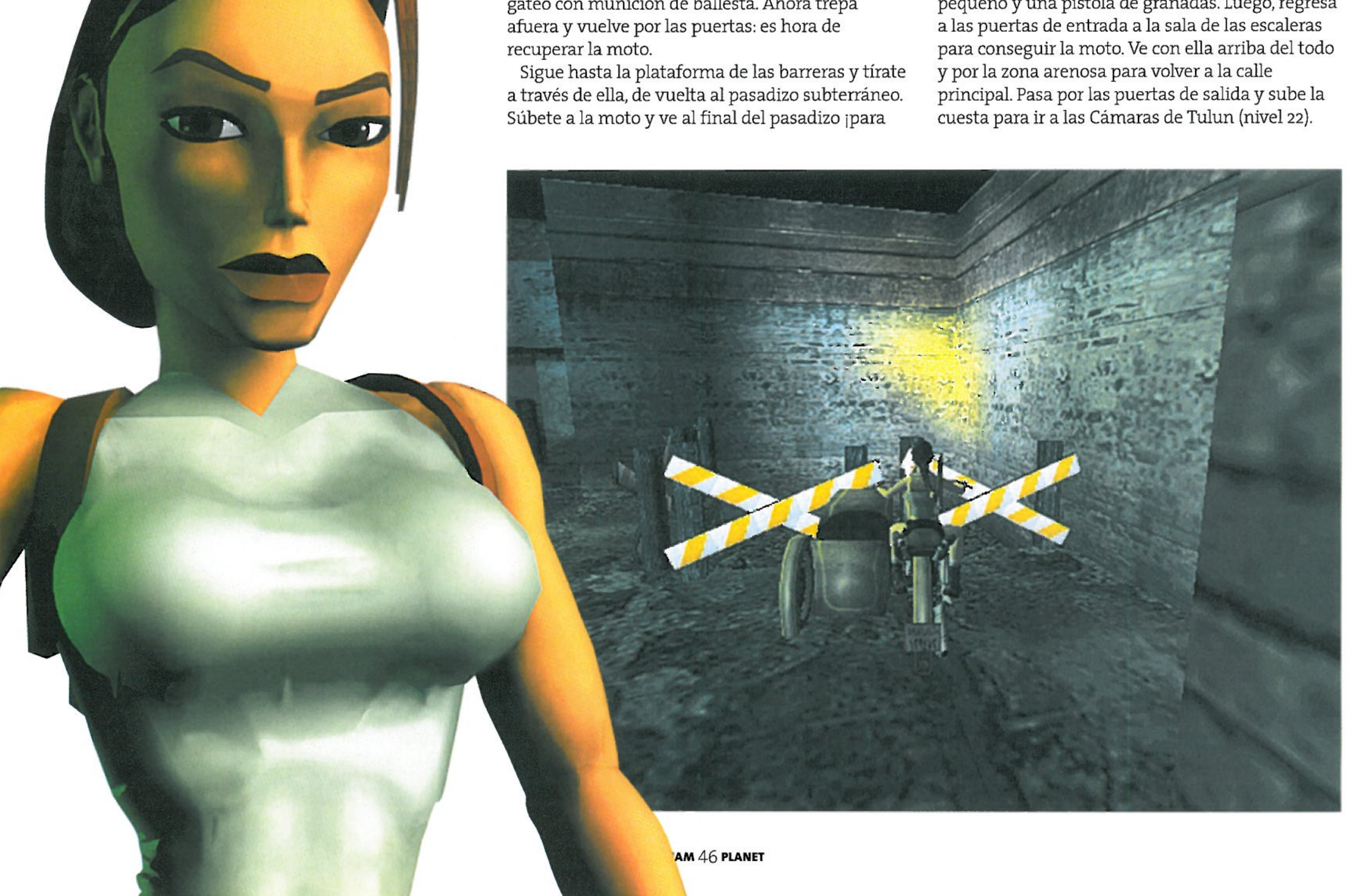
Continúa hacia la siguiente esquina y salta hacia arriba para sujetarte a la grieta. Trepa a la derecha para llegar a una zona en la que podrás auparte. Gírate y da un salto corto para asirte al espacio de gateo. Encarámate y dispara tanto a la vela (liberando unos mosquitos que te atacarán) como al bote oscilante (soltando una bola de hielo azul). Evitando en lo posible que te alcance la bola, cuélgate-suéltate al pasillo, dirígete a la derecha y ve escaleras arriba hasta una laguna. Deslízate hacia ella y la bola de hielo azul tocará el agua, congelando la superficie. Nada por el túnel y para salir en una nueva estancia. Sal a tierra y cuélgate-suéltate de vuelta al pasillo.

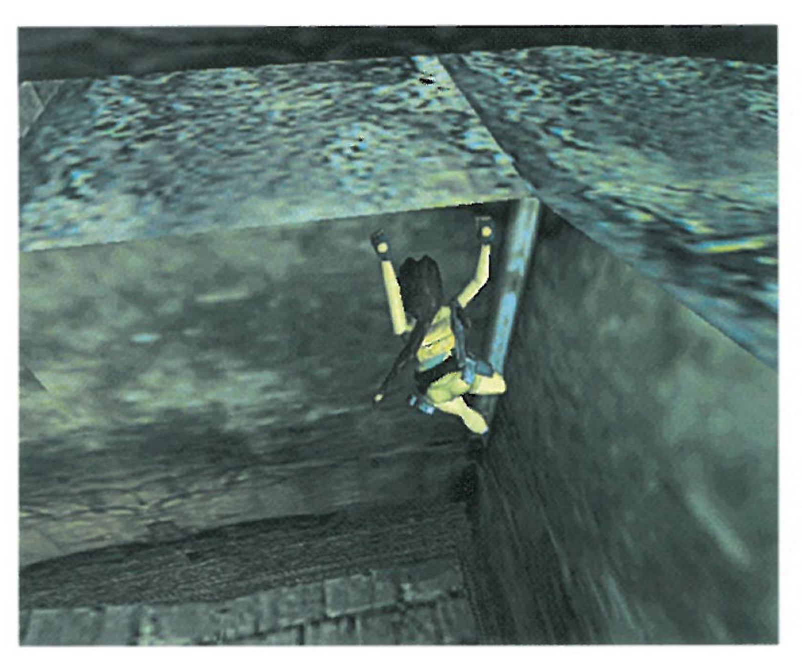
Regresa al piso de arriba y cruza la laguna ahora helada hacia el otro lado. Acciona la palanca, vuelve a través del hielo y retorna por las escaleras al piso inferior. Tira a la derecha para dar con la puerta abierta. Crúzala y enfila el pasillo hacia una sala. Toma el botiquín pequeño del rincón del fondo a la derecha antes de adentrarte en el pasillo de la derecha. Usa tu palanca para abrir la puerta y hallar un botiquín grande secreto y cargadores de Uzi. Sal, súbete al bloque y luego al final del pasillo para llegar a un espacio de gateo. Cuélgate del lado de la calle y trepa por la derecha a lo largo de la grieta para auparte. Gírate y da un salto largo para agarrarte a la palanca a fin de abrir las puertas que hay cerca de la salida.

Liquida al guardia de las granadas al cruzar las puertas. Toma el botiquín pequeño y déjate caer a la izquierda para entrar en una sala roja con montones de escaleras. Tírate al fondo para matar al guardia. Dirígete al hueco de la derecha debajo de las escaleras para encontrar un espacio de gateo con munición de ballesta. Ahora trepa afuera y vuelve por las puertas: es hora de recuperar la moto.

Sigue hasta la plataforma de las barreras y tírate a través de ella, de vuelta al pasadizo subterráneo. Súbete a la moto y ve al final del pasadizo ¡para atravesar la pared! Vuelve a pasar por las puertas y sube todas las escaleras hasta arriba del todo. Toma impulso desde la zona arenosa para saltar desde el saliente hacia la pendiente de enfrente y por encima de ella. Sube la cuesta y apéate. Métete en el hueco del fondo a la izquierda, dispara a los murciélagos y acciona la palanca para hacer subir un bloque junto a las escaleras. De nuevo en la moto, acelera cuesta arriba para volver a las escaleras. Bájate de la moto y ve por la izquierda a la esquina del bloque elevado. Úsalo para subir a un pasadizo. Síguelo hasta el final y da un salto corto para asirte al saliente de enfrente y auparte. Toma la munición de revólver que hay a la izquierda del cañón inactivo. Cruza la puerta que abriste antes. Tira hacia el tejado pero no avances demasiado o los dos cañones del tejado abrirán fuego. Usa los prismáticos para echar un vistazo más de cerca al depósito rojo junto al helicóptero de detrás de los cañones. Apuntando con el revólver con la mira láser exactamente desde el lado izquierdo del tejado, dispara al barril para volar helicóptero y cañones.

Ahora da un salto largo desde el saliente bajo del fondo para agarrarte al saliente de enfrente. Ve a la parte trasera del foso para hallar un botiquín pequeño y una palanca. Acciónala para abrir las puertas de salida. Necesitarás otra vez la moto, así que desde el patio en el que te encuentras da un salto largo para pasar por encima de la cuesta de la derecha y deslizarte hasta el suelo sin perder vida. Ya en la calle, sube a la sala de la mezquita verdosa de la derecha para agenciarte un botiquín pequeño y una pistola de granadas. Luego, regresa a las puertas de entrada a la sala de las escaleras para conseguir la moto. Ve con ella arriba del todo y por la zona arenosa para volver a la calle principal. Pasa por las puertas de salida y sube la cuesta para ir a las Cámaras de Tulun (nivel 22).







TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

NIVEL 22

LAS CÁMARAS DE TULUN

Baja por la izquierda la pendiente y gira a la derecha para atropellar al guardia. Apéate y dispara al tío del balcón de arriba a la derecha. Cruza la entrada para entrar en la mezquita. Cruza la arcada y toma la pistola de granadas del primer hueco de la izquierda. Recoge un pequeño botiquín del hueco del fondo a la derecha. Regresa hacia la entrada y encarámate al bloque que hay volviendo a mano izquierda. Salta desde allí al saliente de la arcada que hay enfrente, incorpórate y ve hacia el lado izquierdo. Da un salto corto para agarrarte a la grieta. Trepa a la derecha, encarámate y salta a la escalera. Trepa por la derecha alrededor del pilar para llegar al siguiente saliente. Entra en el pasillo y trepa. Sigue el pasillo hacia el tejado.

Acciona la palanca para abrir una pared. Da un salto largo para asirte al saliente de la derecha encima del pilar de la escalera. Salta para agarrarte a la cuerda y mécete para saltar al saliente de enfrente, con la pared abierta. Vigila con los dos grandes escarabajos voladores al caer en el área secreta de ahí: cóselos a tiros. En esta área secreta, toma el botiquín grande y los cartuchos dispersión, y vuelve al saliente. Salta a la izquierda, de vuelta a lo alto de la arcada. Repite el camino hacia la cuerda y balancéate a la derecha hacia el otro saliente elevado. Mata al guardia y recoge la munición de revólver y el botiquín grande. Tírate por el agujero para deslizarte de vuelta a la moto.

Coge carrerilla y dirígete con la moto a la derecha, tuerce a la izquierda y sube la rampa de la izquierda para salvar el abismo. Apéate, gira la calle y cárgate al escarabajo. Avanza un poco y fíjate en la repisa que hay encima de la entrada al amplio pasadizo. Salta a ella para meterte en el túnel de ahí. Entra en el espacio de gateo y síguelo para dejarte caer a una sala secreta con bengalas, un botiquín grande así como munición de revólver y de ballesta. Regresa por el espacio de gateo y el pasillo para volver al exterior. Déjate caer y sigue el suelo elevado para torcer a la izquierda y encontrarte a un demonio cornudo con un martillo de espanto: evita la onda de choque cuando golpea el suelo o perderás energía por un tubo. No lo puedes matar, así que vuelve a la mezquita y atráelo al fondo para volver a toda prisa al lugar del que vino. Tira unas cuatro veces de la rueda dentada y cruza la puerta abierta de al lado. Sube por la escalera a un pasillo que conduce a la Puerta de la Ciudadela (nivel 23).

Segunda visita...

Lleva tu moto trucada al borde del precipicio y gírate para encarar las escaleras de piedra. Mantén pulsados A + gatillo R para subir a todo gas la rampa de las escaleras y alcanzar el saliente elevado. Apéate y cruza la puerta de la izquierda para matar a un guardia. Deslízate por la pendiente hacia el almacén y tira por la izquierda pendiente abajo, cargándote a otro guardia. Tira a la izquierda y abra la puerta mediante el sistema del patadón. *Abalea* al guardia de la izquierda (fíjate en la llama de esta sala) y vuelve a subir el pasillo inclinado. Al llegar arriba, ve por la izquierda al pasillo y mata al guardia. Toma la antorcha del rincón del fondo a la izquierda y llévala de vuelta por el pasillo inclinado a la sala de la llama. Enciende la antorcha y ve con ella por el pasillo inclinado al almacén. Sube la rampa del fondo y usa la antorcha en uno de los aspersores para activarlos, abriendo las puertas de incendios.

Deja la antorcha y cruza la puerta más cercana. Acciona la palanca de la izquierda para activar el mecanismo. Regresa al almacén y ve por el pasillo del fondo a la sala donde te hiciste con la antorcha. Sube a la caja de la derecha, ahora más alta, y da un salto largo para asirte al saliente de enfrente. Aúpate y déjate caer por el otro lado para encontrar unas cajas. Apunta a las dos pequeñas con la mira láser y dispárales con el revólver para hallar un botiquín pequeño y cartuchos de dispersión. Después, encárgate de las otras dos grandes de madera. Una de ellas te permitirá obtener munición de ballesta, mientras que la otra te permitirá romper el candado de la verja. Toma la Llave del Tejado del agujero de detrás. Ahora vuelve al almacén, sube la rampa de la izquierda y cruza la puerta. Ve a la derecha y luego a la izquierda para salir adonde está la moto. Pasa con ella sobre la pendiente en dirección al suelo, tira entonces a la derecha y enfila el amplio pasadizo para volver a las Zanjas (nivel 24, 2ª visita).





TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

NIVEL 23

LA PUERTA DE LA CIUDADELA

Déjate caer y acércate al hombre herido (Asís) para hablar con él. Toma la munición de revólver que tiene cerca y tuerce a la derecha. Sigue por la calle hasta ver unos pilares estrechos a la izquierda. Al entrar en el patio de los pilares, despertará un monstruoso lagarto gigante que escupe fuego: déjalo atrás yendo a la entrada con arco de herradura que hay al fondo aunque, si eres muy valiente, antes puedes ir a la izquierda para recoger un botiquín pequeño y granadas.

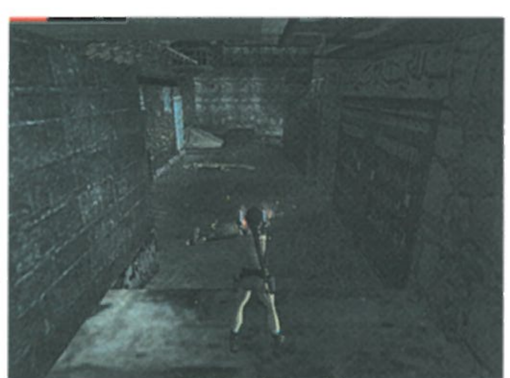
Evitando a los mosquitos, tira a la izquierda, tuerce a la derecha, a la derecha y a la izquierda para ver un muro bajo a la derecha. Trepa al otro lado y dispara al cocodrilo que viene desde el espacio de gateo del fondo. Al ir a meterte en él, sale otro cocodrilo, así que pélalo. Entra para hallar munición. Gatea de vuelta afuera y sube al bloque bajo de la pared de la izquierda para dejarte caer a la cripta. Acércate a los interruptores del fondo y pulsa I y luego III para mover la primera tumba, revelando un pasadizo. Tírate ahí y usa la palanca en el interruptor para abrir una puerta. Sal del pasadizo y acércate de nuevo a los interruptores. Vuelve a poner el interruptor III arriba y luego el II abajo. Dirígete a la pequeña plataforma del rincón a la derecha y gírate para saltar al saliente de encima, donde hallarás el interruptor IIII. Acciónalo para mover la segunda tumba. Tírate al pasadizo de debajo para dar con otro interruptor. Dale para abrir la puerta de encima, pero ten cuidado con los mosquitos. Ve por la puerta que acaba de abrirse, disparando a los murciélagos. Sigue el largo pasadizo mientras evitas a los mosquitos. Dispara a los murciélagos del fondo y salta luego para agarrarte a la cuerda. Balancéate para saltar al pequeño saliente del fondo. Gira a la izquierda y da un salto corto hacia el saliente inferior. Da un salto largo hacia el saliente pequeño, abate al escarabajo volador que aparecerá y, luego, salta nuevamente en diagonal a la izquierda en dirección al siguiente saliente. Da un salto corto para asirte a la escalera ancha. Trepa por la izquierda tras la esquina para llegar a un pequeño saliente. Da un salto largo al saliente de enfrente, disparando a otro escarabajo volador. Da un salto para sujetarte a la grieta que hay encima de las barras. Trepa hacia la izquierda, aúpate al espacio de gateo y píllate un botiquín pequeño. Tírate al saliente pequeño y efectúa un salto largo en diagonal hacia el largo saliente que hay más abajo. Ahora da un salto largo para asirte al saliente alto del fondo y aúpate.

Sigue el pasillo hasta el final y da un salto largo a la derecha, por encima del mortífero foso, al saliente del jeep estrellado. Cárgate a un par de escarabajos y un murciélago y toma luego el frasco de Óxido Nitroso de detrás del jeep. Da un salto largo recto sobre el foso, adéntrate en el pasadizo y síguelo hasta llegar al lagarto monstruoso. Pásalo otra vez a toda prisa y vuelve con Aziz. Encarámate de vuelta al pasadizo para regresar a las Cámaras de Tulun. Baja por la escalera y enfila el pasillo de la izquierda. Salta y trepa por la izquierda, hacia la pendiente, para deslizarte de nuevo al exterior. Dirígete a la izquierda para volver a la moto, evitando las sacudidas del demonio cornudo. A lomos de tu máquina, métete en el amplio pasadizo y sube la cuesta para entrar en las Zanjas (nivel 24).









TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

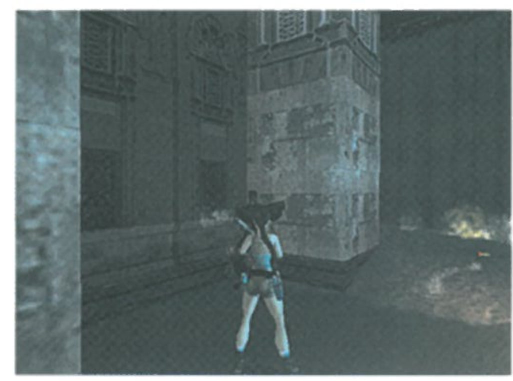
NIVEL 24

LAS ZANJAS

Ve en la moto a las escaleras del fondo a la izquierda y sube para atropellar al guardia. Sigue adelante para aplastar a otro. Deberás hallar otra manera de subir la cuesta que hay aquí, así que vuelve al principio. Bájate de la moto y ve más allá de la palmera y a través del pasadizo. Tira a la izquierda, tuerce a la derecha y luego a la izquierda, matando al guardia de la derecha. Avanza hacia el cruce, donde te disparan: salta enseguida a la izquierda a por cargadores de Uzi y un botiquín grande. Deslízate por la pendiente, corre todo recto en el cruce y a la derecha para cubrirte del cañón lanzallamas tras las cajas. Ahora gatea al rincón de la izquierda, arrimándote a las cajas para evitar que el cañón te descubra. Apunta con la mira láser y dispárale con el revólver al depósito de combustible del lanzallamas a través de la abertura para destruirlo.

Sube a las cajas y al saliente a por munición para la pistola de granadas. Tírate de vuelta a las cajas y da un salto largo para agarrarte al saliente de enfrente. Aúpate y déjate caer al pasillo. Tuerce a la derecha y adéntrate en el espacio de gateo de la izquierda. Usa el revólver de mira láser para ejecutar al guardia del otro extremo. Gatea más allá de los chorros de vapor para entrar en la sala pequeña. Toma el botiquín pequeño y dispara a la caja a por cartuchos de dispersión. Métete por la derecha en el hueco y súbete al bloque de la izquierda. Date la vuelta para disparar al depósito de combustible de otro cañón lanzallamas, y luego







al guardia de detrás. Vuelve por el espacio de gateo de los chorros de vapor. Prosigue por el pasillo y entra en el espacio de gateo de la derecha. Ve más allá de más chorros de vapor para llegar a un breve pasadizo con un tipo muerto. Toma la Llave del Código de Armas: esto evitará que los cañones te disparen. Vuelve gateando más allá de los chorros de vapor. Agárrate a la grieta de delante y trepa hacia la derecha, por encima de un abismo letal, esquivando el chorro de vapor. Tras doblar trepando la esquina del fondo, déjate caer a tierra firme y cárgate al primer guardia. Permanece atento al segundo guardia que surgirá del pasillo de la derecha al dirigirte al Land Rover accidentado. Dispárale y usa la palanca en el capó del vehículo para conseguir el Tubo de la Válvula. Combínalo con el Óxido Nitroso para convertirlo en un Alimentador de Óxido Nitroso para tu moto. Ve arriba a la derecha y dispara a la caja que hay allí para obtener un botiquín grande. Regresa al abismo y da un salto corto al saliente de enfrente. Toma otro botiquín grande junto al cañón inactivo. Da un salto corto desde la izquierda del saliente para asirte de nuevo a la grieta y trepa a la izquierda. Vuelve por el pasillo y trepa al exterior. Regresa a la palmera y a tu moto. Usa el alimentador de óxido nitroso para trucarla. Vuelve a las Cámaras de Tulun (nivel 22, 2ª visita).

Segunda visita...

Ve a la derecha para bajarte de la moto junto a la palmera. Mira a la izquierda del árbol para ver una grieta obstruida en un determinado punto por un bloque de piedra: usa el revólver de mira láser para hacerlo añicos. Ahora sube por las escaleras que hay ahí cerca. Sitúate enfrente a la entrada de luz roja y mata al guardia del tejado. Sube al hueco de enfrente a por un botiquín grande. Acércate al hueco de enfrente para hallar una trampilla encima. Salta y ábrela. Trepa a través de ella para ir al espacio de gateo de la izquierda. Tírate al otro lado, toma la munición de ballesta y trepa al siguiente espacio de gateo. Date la vuelta y agárrate al borde de la grieta (que antes desbloqueaste). Trepa por la izquierda y hasta el final para dejarte caer al saliente.

Agárrate a las barras y trepa por ellas hasta alcanzar el otro lado (te atacarán unos mosquitos). Suéltate al final y pela al guardia de la izquierda. Toma su botiquín pequeño, tira a la derecha y usa la llave del tejado para abrir las puertas. Sal al saliente y da un salto largo (desde su lado izquierdo) para asirte al espacio de gateo de enfrente. Trepa a la izquierda siguiendo la grieta para encaramarte. Sigue el pasillo corto y súbete al bloque. Mira a través del resquicio para ver una caja de control con una luz roja. Usa tu revólver de mira láser para dispararle a la caja, lo que provocará la apertura de la puerta alta que hay a su izquierda. Ahora cuélgate-suéltate y vuelve a la moto. Sube con ella los peldaños de debajo de la puerta abierta y pisa a fondo combinando el botón A + el gatillo R para subir la cuesta e ir a parar al saliente elevado. Bájate de la moto y sube por la escalera para entrar en el pasadizo que lleva al Bazar Callejero (nivel 25).

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

NIVEL 25

EL BAZAR CALLEJERO

Baja las escaleras y déjate caer y dirígete a la derecha para hablar con el guardia herido: recoge el Armazón del Detonador de Minas que te soltará. Toma el Armazón del Gato Hidráulico de detrás del coche de la izquierda. Hazte con la Empuñadura situada en la mesa de debajo de la escalera por la que bajaste: combínala con el armazón del gato para obtener el Gato completo.

Acércate al botón rojo y púlsalo para abrir las dos puertas. Cruza la de la derecha y sigue el pasillo. Trepa al espacio de gateo junto a la escalera para hallar un botiquín grande. Gatea de vuelta y sube por la escalera. Da un salto corto desde el final del pasillo para asirte a las barras y trepa hacia la derecha para llegar al saliente blanco. Salta para asirte a las barras del techo y ve a la derecha hasta el espacio de gateo. En la salita del otro extremo, usa el gato en la pared baja de ladrillos para abrir el portillo de encima. Sube al tejado donde cae el rayo. Dirígete al lado del fondo a la izquierda para encontrar unas cuantas puertas de metal, pero corre de un lado a otro para sacarte los mosquitos de encima. Tira una vez de la caja con un recipiente en forma de embudo, sitúate detrás y vuelve a empujarla.

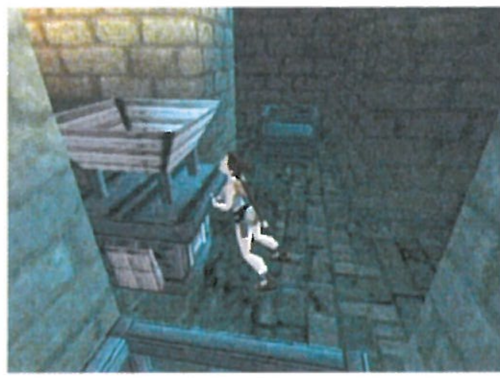
Arrastra una vez la caja junto al relámpago y luego empújala al hueco donde estaba al principio la caja del embudo. Ahora empuja la caja del embudo de vuelta al cruce, y luego por la derecha hacia el relámpago. Éste será encauzado en una nueva dirección para volar la barrera del puente.

Cruza el puente (un guardia te disparará desde abajo) y da un salto largo para agarrarte a la escalera. Ve subiendo hacia la izquierda para tirarte a un pequeño saliente. Date la vuelta y efectúa un salto corto recto hacia delante para llegar al saliente del techo no inclinado; luego tira hacia la derecha evitando a los mosquitos. Toma un botiquín grande, munición para la ballesta y para la pistola de granadas del área secreta. Vuelve por el camino y salta de vuelta al pequeño saliente junto a la escalera. Sube a través del hueco de la izquierda y cuélgate-suéltate para deslizarte por las diversas pendientes hasta llegar al fondo. Sal del pasadizo y ve a la derecha. Baja por el pasillo inclinado de la derecha para encontrar a un tipo muerto. Toma los datos de posición de minas y combínalos con el armazón del detonador de minas para conseguir el Detonador de Minas propiamente dicho. Vuelve cuesta arriba y ¡vigila con otro toro resoplante! Atráelo para que golpee todas las cajas marrones del rincón, permitiéndote enfilar el pasadizo de detrás. Sigue este corredor hacia el balcón y liquida al guardia de la izquierda. Ve por la izquierda para meterte en el pasillo de debajo de la luz, que conduce de vuelta a las Zanjas. Te deslizarás cerca de la palmera. Vuelve a través de la puerta alta a la pendiente que hay debajo de donde está la moto. Gracias a una plataforma descendida, ahora puedes dar un salto corto con el que sujetarte a la pared de ladrillos de la derecha, y auparte luego para regresar al saliente de la moto. Sube de nuevo por la escalera para entrar otra vez en el Bazar Callejero.

Cruza la puerta de la izquierda y sigue el pasillo hacia una puerta. Ábrela de una coz, cárgate al guardia y ve por la izquierda para matar a otro que se oculta detrás de la palmera. Recoge los cargadores de Uzi de debajo de los arcos (los pilares estrechos) y cruza la puerta de la izquierda.

Usa el detonador de minas para volar el campo de minas: salta la barrera y cruza el campo. Pulsa







el botón rojo para abrir las puertas, que llevan de vuelta a la moto. Súbete a la moto, tira por donde acabas de venir y luego por la izquierda para prensar a un guardia. Sube la cuesta para volver a la puerta de la ciudadela. Atraviesa la barrera a toda pastilla para saltar el precipicio. Ve a la derecha y luego a la izquierda cuesta arriba, aplastando a los cocodrilos. Sigue a lo largo del pasadizo y ve más allá del monstruoso lagarto para volver con Aziz. Una secuencia de vídeo muestra cómo se convierte en kamikaze y lleva el camión de la bomba contra el monstruo. Después de la explosión, Lara cruzará las puertas que llevan a La Ciudadela (nivel 26).



TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

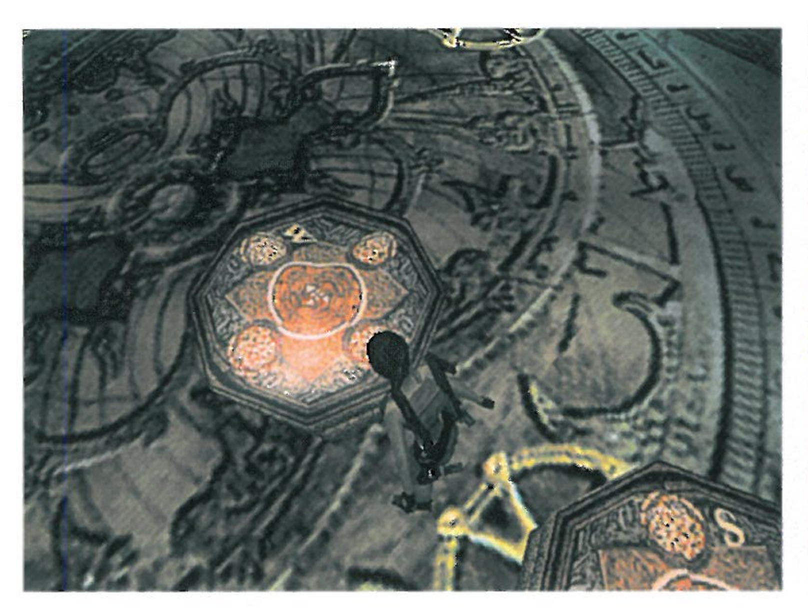
NIVEL 26

LA CIUDADELA

Avanza para ver una secuencia de vídeo en la que Lara rescata a Jean, y Von Croy luego abre una tumba y reanima a unos caballeros. Ve a la izquierda más allá de los pilares y luego al fondo de la sala de allí para encontrar una escalera de peldaños. Sube arriba y ve a la derecha para ir a una sala con una palanca. Acciónala para abrir la gran puerta que había en la primera sala. Toma la antorcha del hueco y enciéndela con la llama de allí. Vuelve abajo y salta al recodo para encender el cable, dejando caer un peso que rompe el suelo en la primera sala. Vuelve allí, cruza la puerta abierta a por cargadores de Uzi y tírate al foso. Sigue el pasillo hacia la izquierda. Toma los cartuchos de dispersión del fondo a la izquierda de la parte ancha y tira a la derecha para ver una breve secuencia de vídeo de un malo que hay encima. Tírate al agua a por las granadas del bloque subacuático bajo. Salte por el saliente bajo y da un salto largo para agarrarte al bloque de delante. Sube a la pared de detrás de las escaleras (no te aventures en el corredor de la derecha a por el botiquín grande o quedarás chamuscado). Descuélgate por el otro lado, trepa por la izquierda y déjate caer para asirte a la grieta. Trepa por la derecha, doblando la esquina, para ver otra grieta debajo. Suéltate para sujetarte a ella y ve trepando hacia la derecha hasta poder auparte al espacio de gateo.

Baja por el otro lado a un agua poco profunda. Toma los cargadores de Uzi del otro lado y trepa por la derecha a otro espacio de gateo. Guarda la partida y baja por el otro lado para caer en una pendiente, salta para llegar a otra cuesta y vuelve a saltar para asirte a la grieta. Trepa hacia la izquierda para encaramarte. Hazte con el botiquín pequeño, gírate y da un salto largo para sujetarte al saliente de enfrente. Dispara al guardia en lo alto de las escaleras y luego ve ahí. Sigue hasta arriba del todo para salir a un saliente elevado encima de la estancia de la







laguna grande. Mira a la derecha para divisar al enemigo de la palanca que apareció en la secuencia de vídeo. Elimínalo y ve a su saliente: date la vuelta y cárgate al guardia de túnica azul que te dispara. Acciona la palanca para apagar las llamas del corredor. Luego cuélgate-suéltate a través del hueco que hay al lado de la palanca: ojo, perderás un poco de energía. Toma el botiquín grande y bajas las escaleras hasta llegar a una estancia espaciosa.

Hay cuatro mesas en el suelo (incluida una oscura en el rincón), cada una con una letra. Ésta te indica en qué punto cardinal debes situarlas; por ejemplo, pon la mesa N en el círculo norte del suelo. Usa la brújula para orientarte (recuerda que la punta roja de la aguja es la que indica la dirección a la que miras) y no dejes la mesa oscura de la S para el final. Con esto abrirás las demás puertas. Si no recogiste antes la munición y los botiquines que hay en las esquinas de la sala, hazlo ahora.

Después, adéntrate en el pasadizo del oeste y trepa para hallar un agujero en el suelo. Déjate caer al agua y nada hacia el túnel del sur (hay tres). En la sala pequeña del final, acciona el interruptor situado en medio del techo y vuelve a la laguna pequeña a por aire. Ahora nada por el túnel del norte para salir a una laguna (con una cadena que aún no puedes sacar). Recoge la munición de la estancia y sigue el pasillo para volver a la sala de las mesas. Enfila el pasadizo del este y síguelo a una sala con dos guardias.

Mátalos y acciona la palanca. Vuelve por el pasadizo a la sala de las mesas y entra luego en el del norte para volver a la sala de la cadena. Bucea por el túnel para descubrir que el nivel del agua de la estancia del final ha descendido. Trepa al túnel del oeste y mueve la palanca para hacer que se abran dos trampillas en la laguna. Regresa a la laguna y toma los cargadores de Uzi del portillo abierto a la izquierda en el suelo. Luego, retorna por el pasadizo por el que has venido. Tendrás que bucear un trecho pero podrás seguir el siguiente tramo del túnel caminando hasta dar con la cadena, de la que ahora podrás tirar para abrir la puerta. Sal afuera, dispara al guardia y cruza la puerta abierta.

Sigue el pasillo hacia una sala pequeña. Trepa al espacio de gateo de la derecha y baja por el otro lado. Te atacarán dos caballeros: no te molestes en dispararles, son invencibles. Gira a la izquierda, entra en el pasillo y sube la rampa de madera para llegar a la obstrucción de madera. Los caballeros te seguirán: salta por encima de ellos en el último momento para que abran la obstrucción de un tajo. Pasa a través de ella para trepar por el agujero.

Sigue el pasillo hacia la izquierda y luego tira a la derecha en el cruce para conseguir cargadores de Uzi y bengalas. Vuelve al cruce y baja entre las hileras de antorchas. Prosigue por el camino principal para ver una secuencia de vídeo con Croy, quien queda atrapado. Entonces te transportan al Complejo de la Esfinge (nivel 27).



EL COMPLEJO DE LA ESFINGE

Recorre el camino, listo para abatir a dos guardias. El de la derecha dejará caer una llave de plata. Úsala en la cerradura para abrir la puerta de la derecha. Estate atento a otro par de malos en la parte derecha de la siguiente área. Cárgatelos y trepa a la pared de la derecha que hay cerca. Da un salto largo por encima del abismo mortal para accionar la palanca. Salta de vuelta, trepa la pared del fondo y da un salto largo sobre otro precipicio para accionar la segunda palanca. Salta de vuelta. Te ataca un árabe rojo por la izquierda. Mátalo y toma los cartuchos del hueco de la derecha antes de cruzar la puerta abierta.

Gira a la derecha y deslízate por el lado derecho de la pendiente hasta el saliente. Salta al saliente de la izquierda. Da un salto largo en diagonal a la derecha desde el rincón, para superar el vacío y llegar al otro lado. Ahora, dirígete al siguiente foso. Da un salto largo a la izquierda hacia el saliente plano y gira enseguida a la derecha para disparar a otro guardia. Toma el botiquín grande, tuerce a la izquierda y da un salto largo en diagonal hacia la derecha para llegar al siguiente saliente.





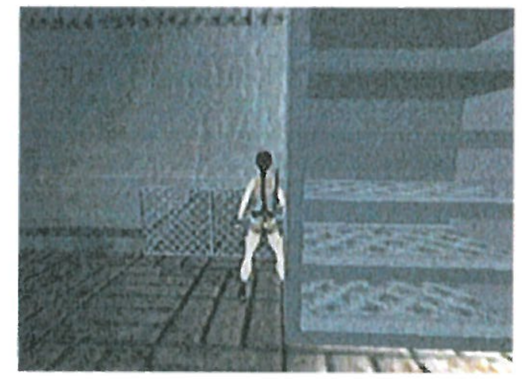


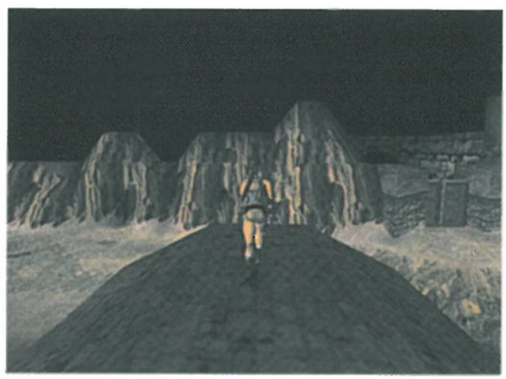
Encarámate y patea la puerta de la derecha. Entra en la sala y revienta las cajas para conseguir cargadores de Uzi. Empuja la gran estantería a la derecha para revelar un enrejado. Ábrelo a tiros y gatea por el túnel. Sal, listo para cargarte a un guardia a la derecha. Revienta las cajas para hallar una Hoja de Metal. Arrastra la estantería de la izquierda lejos de la pared y tira luego de la segunda estantería a la izquierda. Toma la escopeta secreta del rincón. Acércate al rincón del botón y recoge los cartuchos antes de pulsarlo. Prepárate a saludar con plomo a dos malos más en cuanto se abra la puerta grande.

Ve afuera y a la izquierda, de vuelta al primer foso. Da un salto largo hacia el saliente de la derecha y luego al de la izquierda. Vete de un brinco y tira hacia un nuevo foso. Deslízate hacia el saliente de la izquierda. Da un salto largo todo recto hacia el siguiente saliente pequeño y luego por la derecha hacia otro. Salta, ve hacia la derecha y gira de nuevo a la derecha para ver una piedra blanca. Acércate a ella y Lara leerá la inscripción en una secuencia de vídeo.

Vuelve al camino principal y hacia la derecha para encontrar otro foso. Baja al saliente de la derecha y da luego un salto largo hacia la derecha para llegar al siguiente. Sube enseguida y mata a los dos árabes rojos. Dispara a las cajas del fondo a la izquierda para hallar una Empuñadura de Madera. Combínala con la hoja de metal para hacer una Pala. Sube al escalón de la derecha y salta a la pata de la esfinge. Toma los cartuchos de dispersión de la derecha antes de deslizarte hacia la piedra de la inscripción blanca. Usa la pala en la superficie fangosa que hay delante para cavar un agujero. Tírate por él y sigue el pasadizo para ir debajo de la esfinge (nivel 28).







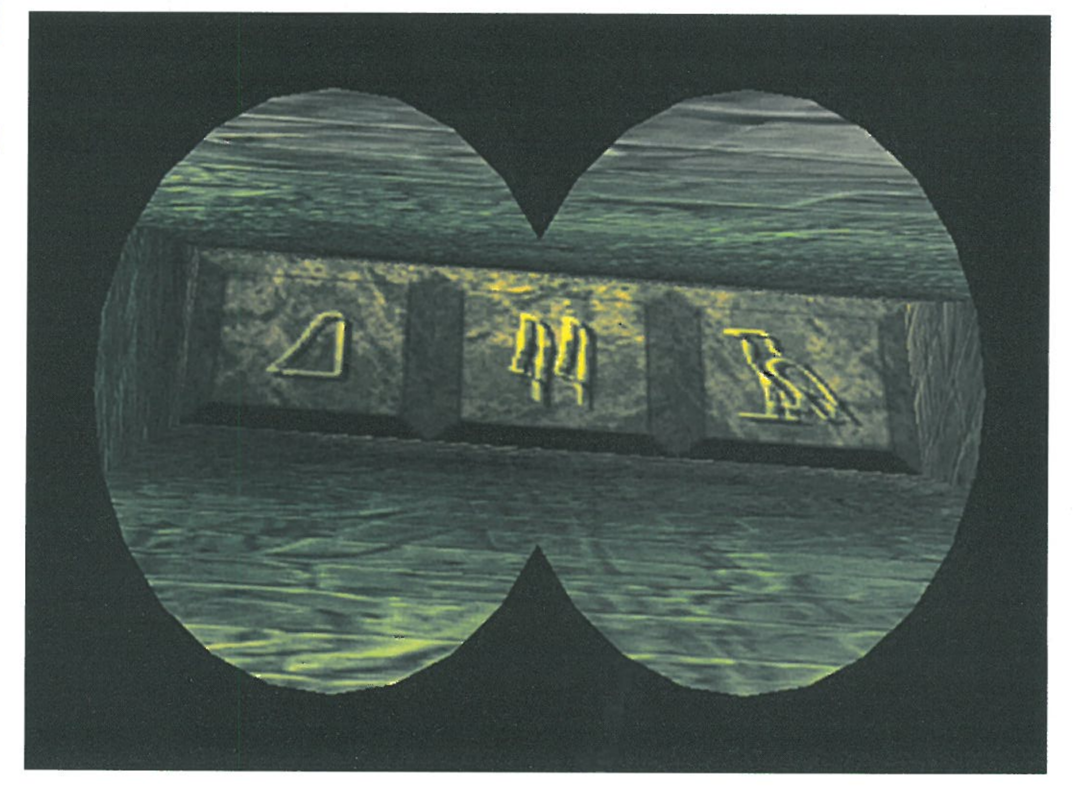


NIVEL 28

DEBAJO DE LA ESFINGE

Cruza la puerta para ver una corta secuencia de vídeo. Acércate al toro de la derecha y éste empezará a cobrar vida. Rueda y corre enseguida de vuelta a la entrada y luego por la puerta de la izquierda. Ve rodando y aguarda a que el toro empiece a embestir hacia la sala: salta por encima de él y cruza la puerta para darle enseguida al interruptor que hay justo a mano izquierda, atrapando así al toro. Usa ahora la misma técnica para atrapar al otro toro de la otra salita (si sale antes de que cierres la puerta, tienes que volver a accionar el interruptor e intentarlo otra vez).

Dirígete ahora a los interruptores de los jeroglíficos y bordea hacia la izquierda. Toma las bengalas del esqueleto y luego el Pedazo de Papel (de debajo de la llama de la izquierda). Examínalo para ver una traducción del alfabeto de los jeroglíficos. Vuelve a los interruptores de los jeroglíficos: éstos se traducen de izquierda a derecha como I, Q y A. Púlsalos en orden alfabético (o sea, derecho, izquierdo y central) para abrir la



puerta. (Si los pulsas en el orden equivocado, abrirás una sala distinta que conduce a un laberinto de trampas tortuosas, ¡así que pon atención!). Ve a la derecha, más allá del esqueleto, para hallar la puerta del medio abierta. Crúzala, pero ten cuidado con el abismo mortal: ve al lado derecho para saltarlo. Dispara a los dos murciélagos y gira a la derecha para dar con otro precipicio. Salta desde el lado izquierdo para salvarlo. Cárgate a un par de murciélagos más y echa un vistazo a los agujeros de color que hay en lo alto de las paredes. Usa los prismáticos para aumentar la perspectiva de cada agujero, (pulsa A para iluminar los jeroglíficos y el gatillo L para hacer zoom) para iluminar los jeroglíficos que hay allí. Éstos se traducen de la siguiente forma: rojo es AQI, verde es QIA, lila es QAI y azul es IQA.

Ahora vuelve a los interruptores de los jeroglíficos e introduce la primera combinación: AQI (derecho, central, izquierdo). Retorna a la sala del esqueleto para encontrar una nueva puerta abierta a la izquierda. Crúzala y abate a los murciélagos, luego ve a la derecha del abismo y salta a lo alto de la pendiente. Da un salto largo todo recto para caer en un pequeño saliente (ignora el de la izquierda) y brinca luego hacia la derecha. Dispara a más de esos chupópteros y echa un vistazo alrededor para ver tres espacios de gateo. Entra primero en el de la izquierda, encendiendo una bengala para ver en la oscuridad. Tira a la izquierda en el cruce, luego todo recto y a la izquierda para encontrar la Piedra de Maat. Vuelve por donde viniste (los otros desvíos sólo conducen a trampas) para salir del espacio de gateo. Tal como sales, métete por la izquierda en el siguiente, girando a la derecha para dejarte caer por una plataforma inestable. Toma la pistola de granadas del final del pasillo y vuelve por el espacio de gateo para salir. Ve a la izquierda para entrar en el último espacio de gateo. Sigue el primer giro a la izquierda y luego el primero a la derecha (cuesta arriba). Tira a la izquierda al llegar arriba, hacia un interruptor. Acciónalo para volver a abrir la puerta por la que viniste y gatea de vuelta por donde llegaste aquí para salir. Cruza de nuevo la puerta y vuelve a los interruptores de los jeroglíficos.

Introduce la siguiente combinación: QIA (central, izquierdo, derecho). Vuelve a la estancia del esqueleto y cruza ahora la puerta de la izquierda. Da un salto largo por encima del lado izquierdo del foso. Al otro lado hay cuatro cocodrilos junto al agua: dispárales con el revólver o la pistola de granadas. En medio de la laguna hay una isla con un enrejado cerrado: para abrirlo, activa los cuatro interruptores de las paredes (dos a la izquierda y dos a la derecha). Tírate al enrejado a por la Piedra de Khepri. Sal afuera y acciona el interruptor de la pared del fondo para abrir de nuevo la puerta de entrada. Vuelve allí, matando a otro murciélago, y dando un salto largo para agarrarte a la parte del fondo a la derecha del foso.

Vuelve a los interruptores de los jeroglíficos e introduce la siguiente combinación: QAI (central, derecho, izquierdo). Gira a mano izquierda (hacia la estancia opuesta a la del esqueleto) para cruzar la puerta de la derecha. Poniéndote junto a la antorcha que hay a la derecha del foso, da un salto corto para caer en el saliente plano. Sujétate al borde y trepa hacia la izquierda doblando la esquina para auparte en el siguiente saliente plano. Salta a la izquierda cuesta arriba y dispara a los murciélagos. Ahora debes nadar hacia cinco interruptores en el orden adecuado...

Tírate al agujero del agua y sumérgete hacia el cruce. Tira a la derecha (Sur) y baja hacia otro desvío. Nada a la izquierda (Este) y tuerce a la derecha (ignorando el pozo que sube por ahí). Ve recto (Sur) más allá de la siguiente bifurcación y sigue el túnel, dejando atrás un panel de jeroglíficos, para salir a una sala pequeña. Acciona el interruptor y tírate otra vez al agua. Sigue el túnel yendo recto (Norte), más allá del cruce, para torcer a la izquierda (ignora el pozo ascendente). Sigue hacia el oeste (ignorando el pozo que sube) hasta llegar a un punto en que puedes ir arriba o abajo: sube a la superficie en la segunda salita. Dale al interruptor y salta de vuelta al agua. Dirígete a la izquierda (Este) en la primera bifurcación y luego arriba en el siguiente cruce. Es mejor ir para arriba en el siguiente cruce a tomar aire en la sal de la entrada, ya que hasta el siguiente interruptor hay un largo trecho. Sumérgete de nuevo hacia el cruce y tira al este. Ignora el pozo que sube y tuerce a la derecha (Sur) para continuar hacia el siguiente cruce. Vuelve a ir hacia el sur y luego a la derecha (Oeste) en la siguiente bifurcación. Tira hacia arriba en el último cruce (junto al panel de jeroglíficos) para emerger en la tercera sala (fíjate que ésta sólo tiene una antorcha encendida). Acciona el interruptor y vuelve a meterte en el agua.

Dirígete al este en el primer cruce y luego a la izquierda (Norte). Sube en la esquina de la izquierda y tuerce a la izquierda en la siguiente (ignorando el pozo ascendente). Sigue subiendo y ve a la derecha (Norte) en el cruce para salir a la cuarta salita. Dale al interruptor y ponte otra vez en remojo. Tira hacia abajo en el primer cruce y luego a la izquierda (Este) en el siguiente. Sube hacia arriba en la próxima bifurcación para emerger en la quinta sala. Hazte con la Piedra de Atum y acciona el interruptor de la pared de



enfrente para volver a abrir la puerta de rejas por la que entraste. Salta otra vez al agua, nada hacia el oeste en el primer cruce y, en el siguiente cruce, sube a la sala de entrada. Deslízate hacia el saliente plano y trepa a la derecha por el borde del foso hacia el siguiente saliente. Salta a la derecha por encima de la pendiente y vete.

De nuevo ante los interruptores de los jeroglíficos, es momento de introducir la última combinación: IQA (izquierdo, central, derecho). Ve a la izquierda para cruzar la puerta central abierta. Abate a los murciélagos y salta sobre el pequeño foso a un área con montones de interruptores de agujero en las paredes. Primero pulsa el interruptor derecho de la pared del medio (Este) para agenciarte la piedra de Re. Luego pulsa el derecho de la pared de la izquierda (Norte) para abrir de nuevo la puerta de entrada. No toques ninguno de los demás interruptores a menos que quieras que salgan escarabajos letales a porrillo. Salta de nuevo el foso y sal.

Ve recto más allá de los interruptores de los jeroglíficos y el esqueleto para cruzar otra vez la puerta central, Salta los dos fosos como antes para llegar al área de los agujeros de distinto color donde te hiciste con los códigos de los jeroglíficos. Inserta en los nichos de debajo de los agujeros las cuatro piedras de color que has obtenido para abrir una nueva puerta.

Crúzala, pero ten cuidado con el precipicio que hay tras la esquina. Trepa en plan simiesco por el techo para cruzarlo. Suéltate al otro extremo para acabar con los murciélagos que te atacan. Guarda la partida antes de cruzar la puerta. En cuanto entres, empezarán a descender del techo unas púas giratorias: debes recoger enseguida las cuatro Escrituras Sagradas de los huecos de izquierda y derecha (salta lateralmente de uno a otro en el mismo lado) y salir luego por la puerta abierta del fondo.

Cruza despacio la siguiente sala para que no te dañen las trampas con cuchillas. Después usa las barras para cruzar otro precipicio y dispara los murciélagos mientras sigues el camino hacia La Pirámide de Menkaure (nivel 29).

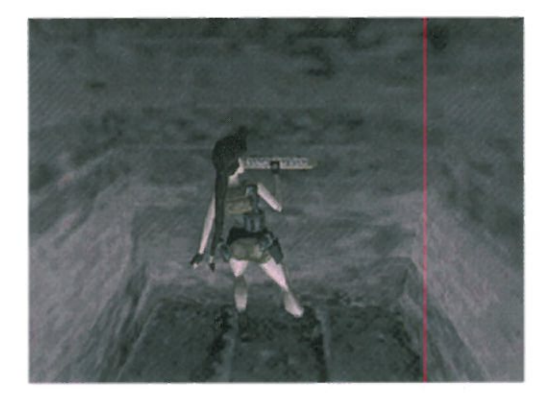


TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

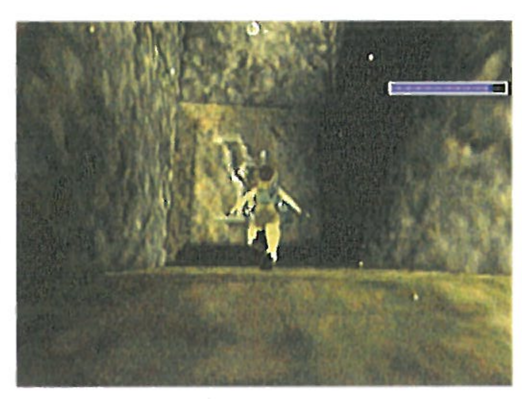
NIVEL 29

LA TUMBA DE SEMERKHET

Sube a los bloques de la izquierda y mira arriba para ver un portillo cerrado. El asa está en el borde del fondo, pero debes estar mirando al otro lado (Norte) para saltar recto hacia arriba y abrirlo de un tirón. Trepa por el agujero, listo para habértelas con un escorpión gigantesco: dale su ración de flechas explosivas antes de que te aguijonee y envenene. Dirígete al cruce a ver otro escorpión que ataca al guardia de la izquierda; cuando lo haya matado, dispárale. Toma la munición de revólver que ha dejado el guardia. Vuelve al cruce y tira a la izquierda a por un botiquín grande. De vuelta en el cruce, ve otra vez a la izquierda. Desde el borde izquierdo del foso, salta a la izquierda para llegar al otro lado. Dobla la esquina, dispuesto a matar a otro escorpión. Da un salto largo por encima del lado derecho del nuevo foso situado a la izquierda para agarrarte al lado más lejano. Aúpate y dispara enseguida al escorpión y al escarabajo volador. Ve a la derecha para hallar un foso. Ve al borde, gira a la derecha y da un salto largo para asirte al saliente. Sube para empezar a deslizarte y salta entonces enseguida para caer sobre llano. Salta por la izquierda al camino principal y abate al escarabajo volador.









Guarda la partida antes de cruzar la puerta de la derecha. Dentro, un escorpión ataca a un guardia. Si vas lo bastante rápido, puedes acercarte corriendo y fulminar al escorpión con el revólver antes de que el guardia muera. En tal caso, éste te entregará las Llaves de los Guardias y la Llave del Arsenal, con la cual accedes a un área secreta en el nivel 32. Si no llegas a tiempo, sólo conseguirás las llaves de los guardias. Recoge en los rincones cartuchos, dos botiquines pequeños y cartuchos de dispersión. Luego, sal otra vez afuera.

Vuelve a la izquierda y camina junto al lado derecho del foso. Salta hacia arriba para asirte al borde inclinado, trepa por la izquierda tras la esquina y lo más lejos que puedas antes de soltarte en el otro lado del foso. Ahora salta a la baldosa elevada de la pirámide que hay cerca y camina a la izquierda en diagonal hacia la siguiente. Encarámate a ella y gira a la izquierda para cargarte al escarabajo volador. Salta en diagonal al saliente largo superior y, una vez en él, coge carrerilla para hecer un salto largo en línea recta hasta un saliente que hay al fondo en ese mismo nivel. Cuando lo alcances resbalarás para caer en un saliente largo inferior. Elimina a un nuevo escarabajo volador. Avanza hacia el final de este saliente y luego ve por la derecha a la siguiente baldosa. Sube a la siguiente y da unos pasos laterales a la derecha para trepar a los tres nuevos salientes. Ve al rincón del fondo a la derecha, elimina a otro escarabajo y da un salto largo para caer en el saliente junto a las puertas. Usa las llaves de los guardias en la cerradura y entra en la Pirámide de Menkaure (nivel 30).

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

NIVEL 30

INTERIOR PIRÁMIDE DE MENKAURE

Baja la pendiente y dispara a un murciélago. Calcula el momento adecuado para pasar corriendo las dos hojas oscilantes y cárgate a más murciélagos. Ve a lo alto de las escaleras y mira encima de las cuchillas para avistar una estrella. Usa el revólver de mira láser (o la ballesta) para dispararle (y abrir así un portillo más adelante). Baja las escaleras, usa la pistola de granadas para volar a las momias y mata al murciélago. Toma la munición de revólver del fondo a la izquierda y salta luego la cuba del medio.

Tírate por el agujero al pasadizo. Baja a una estancia con una cuerda encima de un foso de pinchos. Da un salto largo a la cuerda e impúlsate hasta el otro lado. Al ir a la derecha, evita o bien *granadea* a las momias (y cárgate al murciélago). Usa las dos cuerdas para columpiarte por encima del foso de pinchos. Sube el pasillo y acciona el interruptor para abrir un portillo. Balancéate de vuelta con las cuerdas y gira por la derecha hacia el otro foso. Emplea las cuerdas para mecerte por encima de él. Sigue el pasadizo y sube a través del portillo abierto. Ve saltando de lado para sortear

los rayos del guardia egipcio mientras le disparas. Cuando muera, usa la palanca para extraer la llave del pozo del oeste de la gran estrella de la pared del fondo, abriendo un pasaje junto a las escaleras cerca del inicio del nivel. Vuelve allí para entrar en él. Deslízate y camina por el siguiente pasaje: en cuanto oigas un chasquido, ¡agáchate para esquivar las cuchillas que pasan! Luego puedes seguir sin peligro hasta el final del pasaje.

Salta para abrir el portillo y sube afuera, listo para disparar a los dos escorpiones gigantes de la derecha. Ve en esa dirección y a la izquierda entre las pirámides para ver un pequeño interruptor en el hueco de la izquierda. Púlsalo para abrir la cima de la otra pirámide. Vuelve por la izquierda, matando a un escorpión, y luego gira a la izquierda hacia el foso. Tienes que trepar a la pirámide que hay a su izquierda. Sube a los dos primeros salientes planos y luego da un salto largo por la derecha hacia el siguiente. Gira a la izquierda para subir a los dos próximos salientes y luego salta en diagonal por la izquierda a la baldosa elevada de arriba del todo. Gírate y cuélgate-suéltate a la escalera para bajar al fondo.

Sigue el pasaje hasta un foso y pásalo de un salto largo. En el siguiente foso, salta para sujetarte a las barras y trepa hasta el otro lado. El nuevo foso tiene una cuchilla oscilante: calcula cuándo efectuar un salto largo por el lado izquierdo o derecho para agarrarte al otro lado. Repite el proceso con el siguiente foso. Ignora el pasadizo de la izquierda por ahora y sigue más allá de otro foso. Sigue el pasaje hasta una cadena y tira de ella para abrir una trampilla en alguna parte.

Vuelve más allá del último foso y salta para asirte a las barras. Trepa por la derecha al interior del pasadizo que ignoraste antes (no tiene suelo) para llegar a la sala de la puerta abierta. Guarda tu posición antes de entrar: lo que viene ahora puede ser letal. Te deslizarás hacia un foso de pinchos: salta cuando te encuentres cerca del borde de la rampa para salvarlo. Ahora te deslizarás por otra pendiente: salta a la pendiente del fondo y, al deslizarte, agárrate al borde del agujero para evitar perder energía cuando te dejes caer por él. Sube el camino para regresar al complejo de la esfinge.

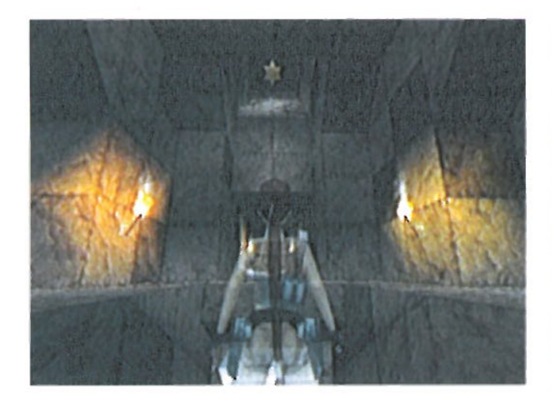
Sal fuera (del agujero que habías cavado) y dirígete a la derecha. Cruza el foso para llegar a las puertas de metal. Usa las llaves de los guardias para abrirlas y entra en las Mastabas (nivel 31).

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

NIVEL 31

LAS MASTABAS

Ve a la izquierda y cárgate al perro. Ve detrás del camión, matando a otro chucho, para hacerte con el Bidón que hay entre los surtidores de petróleo. La puerta está cerrada, así que vuelve atrás más allá del camión y enfila el callejón de la izquierda (de donde surgió el primer perro) para hallar una puerta a la izquierda. Dale una patada y crúzala. Píllate la munición de revólver y abre el portillo del suelo. Déjate caer por él y elimina al perro, siguiendo el pasillo hasta un cruce.





Tira a la izquierda y sigue el pasadizo hasta una sala pequeña con pinturas murales egipcias. Mata a los dos perros y recoge el botiquín pequeño y la munición de ballesta. Ahora usa el revólver con mira láser (o la ballesta) para disparar a las gemas que hay en la boca de las cabezas de lobo engastadas en la pared. Con esto abrirás la puerta del fondo, liberando a unas cuantas momias. Vuélalas o evítalas mientras te cuelas en el pasaje abierto para hacerte con la Bota Pequeña que, de momento, está vacía.

Regresa al cruce y tira a la izquierda. Sigue el pasillo largo, cargándote a un par de perros, para encontrar un agujero en el techo al final. Sube para salir afuera y liquida a los murciélagos. Cruza el pasaje corto y te encontrarás entre dos fosos. Ve a la derecha y mata al perro antes de realizar un salto largo por encima del foso hacia el lado del fondo (Este). Dispara al cartel de peligro (¡a ti con esas!) y cruza la puerta, matando a perro y murciélagos. Abre el portillo del suelo y tírate.

Esta sección es parecida a los túneles anteriores. Ve a la derecha en el cruce, cargándote a los dos perros, para llegar a otra sala con cabezas de lobo en las paredes. Usa la mira láser para disparar a las gemas que tienen en la boca, como antes, para abrir la puerta del fondo, dejando ir una momia y murciélagos. Toma el Saco de Arena del pasillo abierto, vuelve entonces al cruce y tira a la derecha. En la siguiente encrucijada, ve a la izquierda y liquida al perro. Al final encontrarás un botiquín grande y munición de revólver. Regresa al cruce y dirígete a la izquierda, sacrificando otro perro.

Trepa por el agujero del final y abate a unos cuantos murciélagos más. Abre la puerta y dispara a la barrera. A tu izquierda hay otro foso. Da un salto largo desde el borde de la izquierda hacia el pequeño saliente del rincón de la derecha. Da otro salto largo hacia el siguiente camino (Norte). Ve a la derecha y elimina a dos escorpiones pequeños antes de abrir el portillo del suelo.

Tírate al pasaje y gira a la izquierda en el cruce. Mata a los dos perros y luego a los murciélagos de la sala. Usa la mira láser para disparar a las joyas en las testas de lobo, al igual que antes, para abrir la puerta. Entra y neutraliza a los murciélagos. Ve más allá de los tres platillos para encontrar agua de poca profundidad. Usa la bota para llenarla. Luego utilízala en el platillo con el símbolo del agua (la de la izquierda según entras en la sala). Usa el bidón en el platillo del medio y el saco de arena en el de la derecha. Ahora vuelve al cruce y ve recto. Mata al perro y recoge la antorcha del final. Vuelve a la sala de los platillos, enciende la antorcha en una de las llamas y úsala para alumbrar el platillo del medio.

A la izquierda se abrirá una puerta, crúzala. Deshazte de las momias y usa la palanca para sacar la Llave del Pozo del Norte de la pared del fondo. Regresa a la sala de la balanza para cruzar la puerta abierta de enfrente. Dispara a dos gemas más en cabezas lupinas y, luego, a los perros al cruzar la entrada del fondo. Sigue el pasaje hasta



un cruce: tira a la izquierda a por un botiquín grande. Mata a los perros al volver al cruce y ve a la izquierda para trepar afuera.

Despacha a los escorpiones mientras sales por el pasadizo corto para encontrar un foso a la izquierda. Ve por el saliente de la izquierda y da un salto largo por la izquierda al camino de allí. Gírate y da un salto largo (desde el saliente de la izquierda) para asirte al saliente del fondo (Sur). Abre la puerta de la derecha y mata los murciélagos. Después abre el portillo del suelo y tírate por él. Sigue el pasaje, cargándote a un escorpión, hasta el cruce. Ve por la izquierda para eliminar un escorpión y recoger munición de revólver. Regresa al cruce y tira a la izquierda, matando al escorpión, para trepar afuera al final.

Dispara al perro y a la barrera de peligro y cruza la puerta de enfrente. Cárgate a los murciélagos y abre el portillo del suelo para tirarte por él. Ve por la derecha en la encrucijada a por un botiquín pequeño y vuelve luego más allá del cruce, matando a un perro. Prosigue hasta la sala, prodigando atenciones a perros y murciélagos. Usa la mira láser para disparar a las gemas de las cabezas de lobo. Cruza la puerta abierta a una sala con 3 estatuas de monos. Usa la palanca en el interruptor que hay frente a la estatua de la derecha para abrir la puerta de la derecha. Entra, dispara/evita a las momias y usa luego la palanca para extraer la Llave del Pozo del Sur de la pared del fondo. Vuelve a la sala de las estatuas para descubrir que la puerta de enfrente está abierta. Crúzala y usa la mira láser para disparar a las gemas de las cabezas de lobo. Sigue el pasaje del fondo y deslízate pendiente abajo. Sube los escalones y ve hacia La Gran Pirámide (nivel 32).

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

NIVEL 32

LA GRAN PIRÁMIDE

Sigue el pasaje y trepa al final. Toma el botiquín pequeño y los cartuchos antes de cruzar la entrada y disparar a la barrera. Prepárate para disparar a un guardia a la derecha al salir. Ve por la izquierda al foso y da un salto largo al camino de la izquierda. Gírate para matar a los dos guardias que hay a cierta distancia. Abre la puerta y abalea a otro guardia, y luego a un escarabajo volador. Abre el portillo del suelo ¡pero no te tires por él! La distancia al suelo es muy grande, así que cuélgate y déjate caer a la escalera para bajar. Recoge la pistola de granadas secreta del final del pasadizo y vuelve a subir por la escalera.

Gira a la izquierda para ver otro pasaje y dispara a la barrera. Abre con una patada la puerta de enfrente y despacha a otro guardia. No te molestes con el portillo del suelo que hay aquí: es sólo una caída fatal. Abre la puerta del fondo y ve afuera. A la izquierda hay otra barrera de peligro: dispárale y cruza la puerta. Liquida a los dos escarabajos voladores y recoge la munición de granada y los cargadores de Uzi de los rincones. Abre el portillo del suelo para conseguir un botiquín grande.

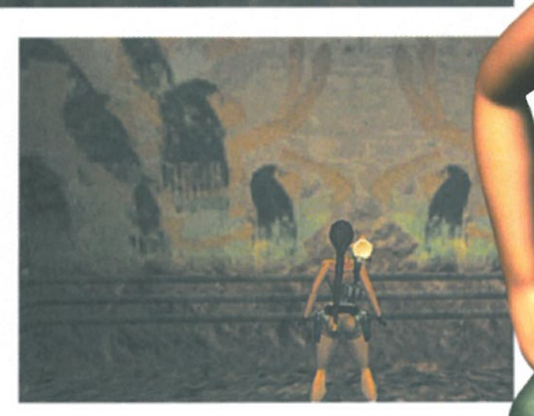
Sal de la estancia y acércate a la enorme pirámide para ver una breve secuencia de vídeo: la subida será larga. Ve al saliente para dar un salto largo por encima del abismo. Deslízate al saliente de la izquierda. Da un salto largo para agarrarte al saliente del fondo. Ve a la siguiente baldosa (no es una pendiente) y sube a la derecha, a punto para despachar a un escarabajo volador. Ve al siguiente saliente plano y súbete a otro. Gira a la derecha y da un salto largo al siguiente saliente plano, pero da de inmediato un par de pasos atrás para evitar un bloque que cae rodando desde arriba.

Realiza un salto corto a la baldosa plana y luego a la otra, dando un paso atrás para eludir otro bloque que se precipita. Trepa a la izquierda, gira luego a la derecha y da un salto corto a la siguiente baldosa plana. Da otra vez un salto corto para deslizarte a otro saliente plano: ¡no te muevas hasta que haya pasado el bloque que cae!

Sube al bloque de arriba y salta al saliente plano de la derecha y de allí, sin variar de dirección dirección, al próximo saliente plano. Después, baja al saliente plano que hay debajo y, de allí, desciende al saliente plano corto más cercano al

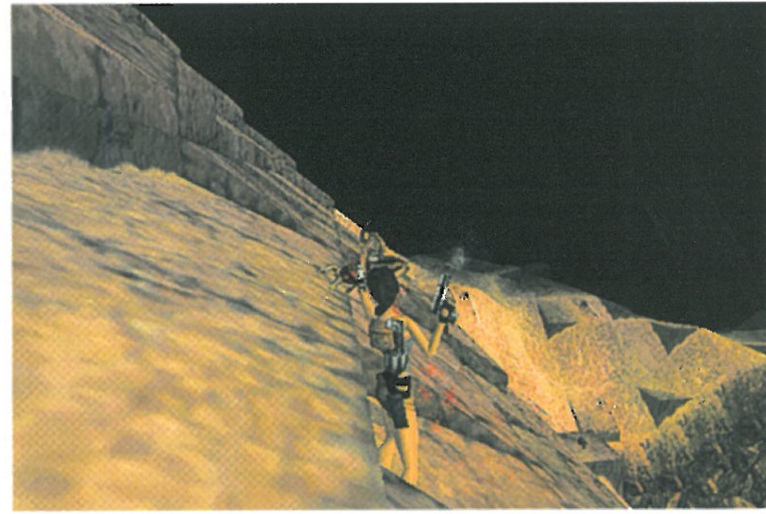












abismo. Da un salto largo a través del abismo para agarrarte al saliente largo de enfrente. Aúpate, gira a la izquierda para disparar al escarabajo volador y da un salto largo hacia el saliente inclinado de allí. Encara de nuevo la pirámide y ve al extremo derecho de la plataforma inclinada en la que te encuentras. Da un salto largo para volver a la pirámide, asiéndote al saliente bajo.

Trepa al siguiente saliente y ve a la derecha. Encarámate al saliente de arriba pero déjate caer enseguida para asirte a su borde y así evitar que te aplaste una roca. Cuando haya pasado el peligro (lo notarás porque desaparecerán los temblores), encarámate de nuevo al saliente y desde allí salta a la plataforma con el botiquín grande. Vuelve a la baldosa de la que viniste y ahora da un salto corto en diagonal a la baldosa plana que hay a la izquierda. Salta otra vez en diagonal a la siguiente baldosa plana. Gírate para saltar a la baldosa plana que hay al lado izquierdo listo para disparar a otro escarabajo volador. Acércate a la baldosa de arriba y encarámate a ella.

Gira a la derecha y da un salto corto a la baldosa. Da otro salto corto hacia la siguiente baldosa, pero date enseguida la vuelta y salta a la baldosa anterior para evitar el bloque que cae. Retorna a la última baldosa, salta a la siguiente y gira a la izquierda para subir por medio de otra baldosa al saliente. Ve a la izquierda, mata a otro escarabajo volador y trepa al saliente más largo de arriba. Ve lo más a la izquierda que puedas y da entonces un salto largo para deslizarte hacia un saliente. Gira a la izquierda (Oeste) y da un salto largo al siguiente saliente, a punto para cargarte a un escarabajo volador. No te molestes en trepar a los salientes de la derecha. Mejor da un salto corto (al oeste) hacia la siguiente baldosa plana. Da otro salto corto para deslizarte a la baldosa de justo debajo. Da un salto corto en diagonal hacia arriba (Noroeste) hacia el siguiente saliente plano. Ve por la izquierda al borde y da un salto corto (al oeste) para deslizarte a la siguiente baldosa. Vuelve a dar un salto corto en diagonal hacia arriba (Noroeste) para llegar al siguiente saliente. Sube a la siguiente baldosa, despachando a un escarabajo volador. Trepa a los dos siguientes salientes y luego da un salto corto en diagonal a la izquierda (Noroeste), hacia la siguiente baldosa plana. Gira a la izquierda para dar un salto corto con el que cruzar (Oeste) hacia la siguiente baldosa, y desplázate enseguida hacia delante para evitar el bloque que cae. Ahora ve al borde y realiza un salto largo (al oeste) para deslizarte hacia el abismo y entrar en las Pirámides de las Reinas de Khufu (nivel 33).

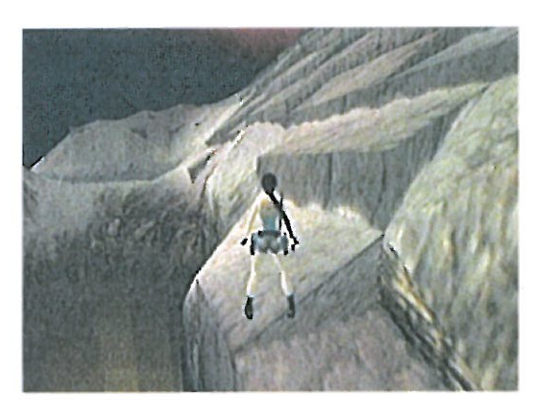
TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

NIVEL 33

PIRÁMIDES DE LAS REINAS DE KHUFU

Sigue el camino para ver a un hombre luchando con un escorpión gigante: dispara para matarlos a ambos. Tira a la izquierda, bajando a la puerta. Entra y dispara a la caja de la derecha para conseguir un botiquín pequeño. Cruza la puerta abierta y dispara a las cajas de la derecha en pos de munición de revólver, de ballesta y de granadas. Revienta las cajas de la izquierda para hacerte con los cartuchos de dispersión, los cargadores de Uzi y la munición de granadas.

Vuelve afuera y a la izquierda para ver otra puerta abajo a la izquierda. Crúzala para hallar una puerta de rejas cerrada. Necesitas la llave del arsenal (la que te dio el guardia al que salvaste en el nivel 29) para abrirla y entrar en el área secreta. Dispara a las cajas para conseguir una ballesta, una pistola de granadas, un revólver, una escopeta, una Uzi, cartuchos y munición de ballesta. Sal otra vez afuera, listo para meterle tralla a un escorpión gigante. Dirígete por el norte al foso y ve por el lado izquierdo para dar un salto corto hacia el saliente plano. Da un salto largo hacia el camino de la izquierda. Dispara enseguida al escorpión, date la vuelta y da un salto largo por encima del abismo para agarrarte al saliente de enfrente. Da un salto corto por la derecha al siguiente saliente, preparado para eliminar a un escarabajo volador. Trepa al siguiente saliente y luego efectúa un salto largo por la izquierda para caer en otro, pero ¡no intentes sujetarte o no llegarás a él! Luego da un salto corto ligeramente a la izquierda hacia el próximo saliente. Gira a la izquierda para dar un salto largo de vuelta a través del foso, apuntando ligeramente a la derecha para asirte al saliente (situado justo a la derecha de la baldosa que falta). Tuerce a la derecha y desde allí aprovecha







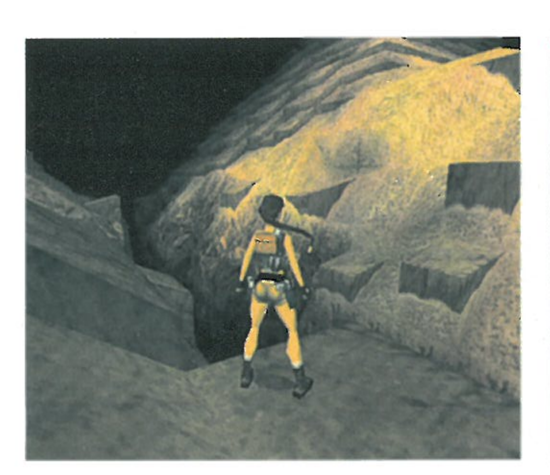
para disparar al escarabajo volador que hay en el saliente de enfrente. Después, da un salto largo a ese saliente, a punto para enfrentarte al escorpión gigante (¡mantente alejado del borde!). A continuación, sigue el camino a la izquierda para conseguir un botiquín pequeño. Luego empuja el bloque de forma irregular hasta el final del sendero, a fin de abrir un pasaje justo a la izquierda. Entra en él y abre el portillo del suelo. Descuélgate por la escalera y baja.

Cruza la puerta que da al laberinto. Tira por la derecha en el cruce y dispara al escorpión pequeño que hay más allá del muro que cae. Vete al primer agujero de la pared de la izquierda a por un botiquín pequeño. Sin embargo, no toques el segundo agujero o saldrán escarabajos. Tuerce a la izquierda y dispara a otro escorpión.

Dirígete a la derecha en el cruce y tuerce por la izquierda a un pasaje con antorchas. Ignora ambos agujeros de la pared y tuerce a la izquierda para matar a un escorpión. Ve por la derecha en el desvío y cárgate al escorpión. Tuerce a la izquierda e ignora los agujeros de la pared. Ve por la derecha en el cruce para llegar por fin a la sala de la estrella.

Salta de lado mientras acribillas al guardián egipcio (y a los escorpiones). Cuando haya muerto, usa la palanca para extraer de la estrella la llave del pozo del este. Ahora debes regresar por el laberinto. Presta atención por si hay escorpiones y ve recto en el primer cruce, a la derecha en el siguiente, a la izquierda (toma los cartuchos del primer agujero), a la izquierda, a la derecha y luego recto en la última encrucijada, cruzando la puerta abierta. Vuelve a subir por la escalera. Dirígete de vuelta al foso y da un salto largo al saliente de enfrente, debajo de la pirámide. Da un salto largo por la izquierda al próximo saliente.

Efectúa ahora un salto corto al siguiente, a punto para abatir a un escarabajo volador. Sube al escalón de encima y luego ve a la derecha para trepar a la siguiente baldosa. Da un salto corto en diagonal hacia la izquierda (Nordeste) y repite con un salto largo hacia el siguiente saliente (no te muevas para evitar el bloque que cae). Ve al final y realiza un nuevo salto largo en diagonal (Nordeste). Tira a la izquierda, listo para aplicarles tu Raid particular a dos escarabajos voladores. Luego trepa a las puertas y usa las llaves de los guardias para abrirlas. Cruza para adentrarte en la Gran Pirámide (nivel 34).



TOMB RAIDER **THE LAST REVELATION**

NIVEL 34

INTERIOR DE LA GRAN PIRÁMIDE

Baja por el camino con cuidado para llegar a un foso. Tírate al lado izquierdo, más bajo, y cruza de un salto largo. Ten la pistola a punto para horadar a un par de árabes (incluido uno rojo). Una vez muertos, ve a la derecha y sigue el pasadizo, matando a otro guardia. Cruza la puerta y cárgate a otro árabe rojo y a un murciélago.

Ve entre las pendientes y algunos pilares empezarán a deslizarse de un lado a otro. Para bordear cada uno, arrímate a cualquier pared, camina lo más cerca posible del pilar y da entonces un salto corto hacia delante justo cuando el pilar se aleje de ese lado (Existe un modo alternativo que consiste en esprintar y, a la altura de los bloques, dar al botón de salto para efectuar una voltereta hacia delante). Prepárate a disparar a tres perros en la siguiente sala, mientras pasas por la parte de atrás para entrar en la cuba. Toma el botiquín pequeño y la antorcha. Enciéndela con una llama y úsala para encender las otras cuatro antorchas de la pared. Así abrirás un corto pasadizo en la pared del oeste: entra para recoger cartuchos dispersión y accionar el interruptor, abriendo una puerta encima de las dos pendientes. Dispara a un par de perros en la sala de las antorchas y luego vuelve más allá de los pilares corredizos. Mata al murciélago y sube cualquiera de las cuestas para cruzar la puerta.

Tras una breve secuencia de vídeo, coloca tus cuatro llaves del pozo en las estrellas de las paredes, haciendo que los haces de luz abran un agujero en el suelo. Ahora acciona el interruptor que hay entre las dos estrellas de la pared del fondo para volver a abrir la puerta de debajo de las pendientes. Deshazte de los dos guardias que llegan (recoge los cartuchos que te dejan) y vuelve pasados los pilares corredizos para ver que un haz de luz ha hecho añicos la cuba. Enfila el pasaje corto que se ha abierto a la derecha. Toma el botiquín grande de la derecha y acciona el interruptor de la izquierda para abrir una puerta. Regresa más allá de los pilares deslizantes y por la puerta. Sigue el pasillo de vuelta al pasadizo en pendiente del inicio de nivel, matando a los guardia que allí pudiera haber. Tira a la derecha bajando la pendiente hacia otro foso (justo después de la sección estrecha). Crúzalo mediante un salto corto (no corras o volarás hacia el segundo foso). Dispara a los murciélagos y luego da un salto largo sobre el siguiente foso para llegar al saliente del fondo. Prejubila a un guardia y luego da un salto corto por encima del foso. Tírate a la siguiente plataforma a por un botiquín grande y luego da un salto corto sobre el último foso para entrar en la sala.

Extermina a más murciélagos, agárrate después al borde del agujero del rayo de luz y baja (todas las paredes se pueden escalar) para enfilar el pasaje del este que hay justo encima del fondo. Tírate al siguiente pasadizo para entrar en El Templo de Horus (nivel 35).



TOMB RAIDER **THE LAST REVELATION**

NIVEL 35

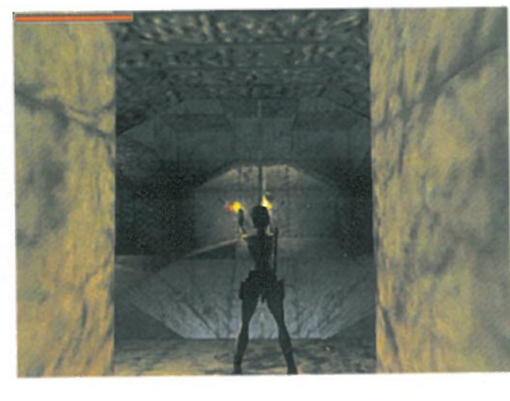
EL TEMPLO DE HORUS

Dirígete a la derecha y toma la Bota Grande junto a los escalones. Para nivelar la balanza, debes verter 2 litros de agua (tal como indican las dos señales de las paredes laterales) en la jarra de la izquierda (si te equivocas, se abrirá la jaula de atrás, liberando a una criatura sanguinaria enjaulada). Así, llena la bota grande en cualquier laguna para tener 5 litros y combínala con la bota pequeña, dejando 2 litros en la grande. Usa la bota mayor en la jarra de la balanza (asegúrate de estar justo a su lado o el agua podría caer al suelo) para nivelar los platillos y abrir el enrejado del suelo.

Déjate caer al pasaje y síguelo a una sala iluminada con antorchas mientras disparas a los murciélagos. Salta para agarrarte al palo y calcula cuándo deslizarte para pasar las cuchillas. Cuando llegues al fondo, elimina a los murciélagos. Cruza y ve por la derecha a otra sala con balanza. Como hay 4 señales en las paredes laterales, debes verter 4 litros de agua en la jarra. Primero, vacía la bota pequeña en el suelo. Llena la grande y combínala con la pequeña. Vacía otra vez la pequeña y combina nuevamente la grande con la pequeña para vaciar los dos litros que quedaban en la grande. Vuelve a llenar la grande y combínala con la pequeña, dejando 4 litros en la grande. Úsala en la jarra para equilibrar los platillos.

Déjate caer a través del enrejado abierto y sube a otra sala con palo. Dispara a los murciélagos y salta para sujetarte al palo, deslizándote más allá de las cuchillas. Cárgate a los murciélagos y dirígete a una nueva tercera con balanza. Esta vez necesitas 1 litro de agua para nivelar los platillos. Tu bota pequeña ya debería contener 3 litros, así que combínala con la grande, que está vacía. Vuelve a llenar la pequeña y combínala de nuevo con la grande, dejando 1 litro en la pequeña. Úsala con la jarra de la balanza para abrir el enrejado. Déjate caer al pasaje y acércate al haz de luz. Da un salto corto para agarrarte al otro lado de este







agujero y baja: sigue más allá de la pirámide abierta y trepa por la derecha al bloque para ver una secuencia de vídeo. Gira a la derecha para ir a la esquina de la izquierda y luego da un salto largo para caer al agua de debajo. Sal trepando a la cara norte de la isla. Deposita las cuatro escrituras sagradas en los pedestales, acércate al haz de luz y mira la secuencia de vídeo en que la estatua de Horus cobra vida.No tiene sentido disparar a Horus, así que salta enseguida al agua para esquivar sus rayos de fuego. Sumérgete al fondo en el lado norte para recuperar el amuleto de Horus que cayó al agua cuando éste cobró vida. Nada hacia el rincón Sur de la estancia para salir al saliente exterior bajo de allí. Salta por la izquierda al camino y síguelo para entrar en una sala pequeña. Dale al interruptor para abrir la puerta al fondo de la estancia grande.

Tírate otra vez al agua y nada hacia la derecha para salir trepando a otro saliente exterior bajo. Salta por la izquierda al camino y síguelo para cruzar la puerta que acabas de abrir. Acciona el interruptor para hacer subir la esclusa junto al sello de la pirámide. Zambúllete de nuevo y emerge otra vez en el saliente bajo del Sur. Sube el camino y da un salto largo desde el extremo para caer en el terreno de delante. Dirígete al rincón y gira a la izquierda (Norte) para dar un salto largo y agarrarte a la plataforma. Aúpate y da un salto largo para asirte al siguiente saliente. Sube a saltos la cuesta hacia el camino.

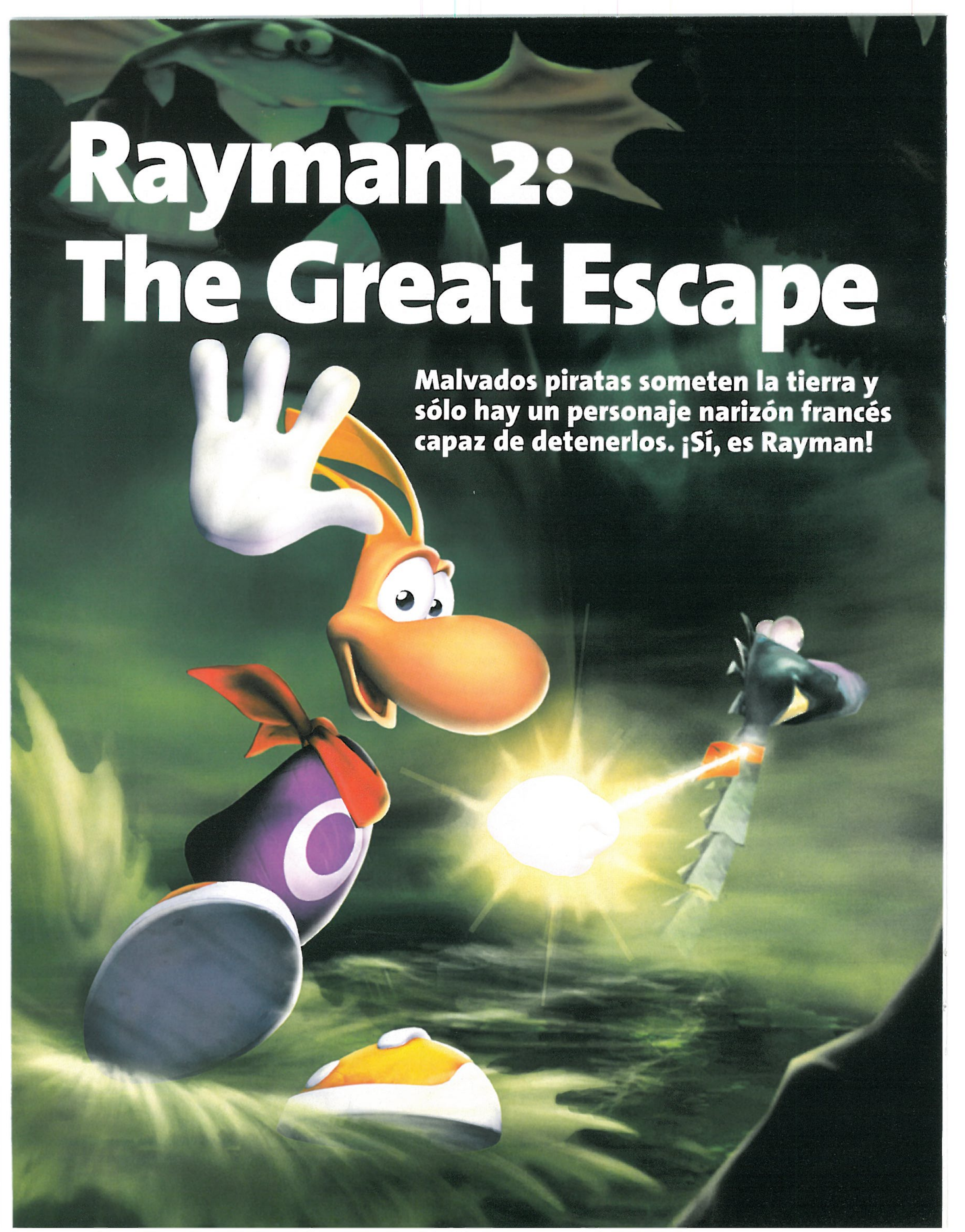
Trepa al bloque y salta cuesta arriba para hallar un botiquín pequeño a la izquierda. Dirígete al sur de este saliente alto y ve al rincón de la derecha. Da un salto largo sólo un poco hacia la derecha para asirte al próximo saliente. Para el siguiente salto debes tener cuidado de no golpearte la cabeza en el techo anguloso. Da un salto atrás desde el borde, como de costumbre, pero da un paso extra hacia atrás. Da entonces un salto largo con sujeción para caer al saliente de detrás del techo desigual. Sigue el camino y tuerce a la derecha (Oeste) para dar un salto largo y agarrarte al espacio de gateo. Encarámate a él y crúzalo a gatas para colgarte-soltarte.

Sigue el camino y da un salto largo desde el final para asirte al saliente alto, junto al haz de luz. Da un salto largo al norte para agarrarte a la pared escalable, trepa luego por la derecha hacia el haz (dentro de él sus disparos no te pueden herir) y sube al saliente por donde entraste la primera vez.

Gira a la izquierda y agárrate a la pared para trepar a la izquierda y arriba a través del haz y ver así una secuencia de vídeo en la que Lara usa el amuleto de Horus para cerrar la pirámide, encerrando a Horus dentro.

Guarda la partida y sal por la puerta. Cronometra tus saltos cortos para pasar los tres pilares corredizos, como antes. Dirígete al lado izquierdo del siguiente saliente para evitar los pilares que caen en el medio. Ejecuta un salto largo desde arriba del todo para asirte al saliente del fondo. Aúpate y, de inmediato, corre un poco hacia delante para esquivar el pilar que se desploma. Da un salto largo desde lo más alto para sujetarte a la grieta y trepa a la derecha para auparte. Ve a la derecha y da un salto largo para agarrarte al siguiente saliente. Trepa a la izquierda para encaramarte al medio y corre de inmediato hacia delante para salir y completar el juego.

GAME OVER GAME OVER GAME OVER GAME OVER GAME OVER



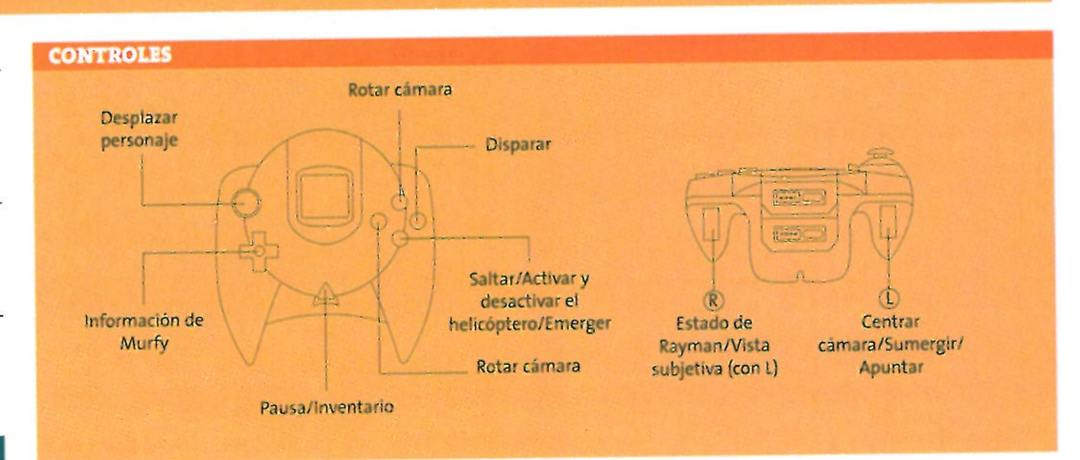
Rayman 2: The Great Escape

Malvados piratas someten la tierra y sólo hay un personaje narizón francés capaz de detenerlos. ¡Sí, es Rayman!

OPCIONES DE JUEGO

 1 Jugador  Pistola  Volante  Internet  Arcade stick Vibration pack

CONTROLES



Género: **Plataformas**
Opción 60 Hz: **Sí**
Internet: **Sí**
Idioma: **Castellano**

Desarrollador: **Ubi Soft**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Precio: **8.990 ptas**

Info VM
Guardar partida: **Sí**
Minijuego: **No**
Datos pantalla: **Logo/Imagen Rayman**

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

NIVEL 1

EL BOSQUE DE LA BRISA

Lums amarillos: **5**
Jaulas: **2**



Te encuentras a bordo del barco prisión de los piratas. Cuando Globox te haya dado el Lum plateado y hayas recuperado tu puño mágico, ¡es momento de escapar de este antro! Apunta al enrejado que tienes detrás y usa el puño mágico para abrirlo de un golpe. Salta dentro para deslizarte por un conducto, recogiendo Lums rojos por el camino. Al llegar al final, Globox aparecerá detrás tuyo para empujarte y hacer que los dos caigáis al vacío.

Al tocar suelo, Globox ha desaparecido. Da un salto adelante, hacia la siguiente sección de la hierba, para conocer a Murfy; aparecerá en varios puntos a lo largo del juego para ayudarte, así que escucha bien sus consejos. Cuando se haya ido, corre más allá de la piedra mágica por el riachuelo de delante para hallar una jaula (1): rómpela con el puño mágico y hazte con el Lum amarillo (1) de dentro para abrir el enrejado de debajo. Cae en él. Sal corriendo al descampado y salta entre los salientes herbosos, recogiendo los Lums amarillos (2-3) por el camino. Arriba del todo, toma el Lum amarillo (4) de debajo de la cascada, trepa al saliente alto de la izquierda y salta al otro lado, activando tu helicóptero para ir flotando hacia los bebés Globox. Cuando se hayan hartado de llorar, enfila el largo y oscuro pasaje de delante y síguelo hacia el descampado lleno de mariposas. Para llegar a lo alto de ese muro tan alto, debes usar la técnica de salto especial. Ponte entre los dos bloques de roca y pulsa el botón de salto para brincar, dándole otra vez para extender los brazos y agarrarte. Ve haciendo esto, recogiendo el Lum amarillo (5) de paso, y llegarás a la cima sin problemas. Rompe la jaula (2) con el puño mágico para liberar a los Diminutos atrapados dentro. Tras una breve discusión, te hablarán de Ly y del Claro del Hada. A estas alturas ya habrás recogido los 5 Lums amarillos del área, así que los Diminutos abrirán la puerta a la Isla de los Portales.







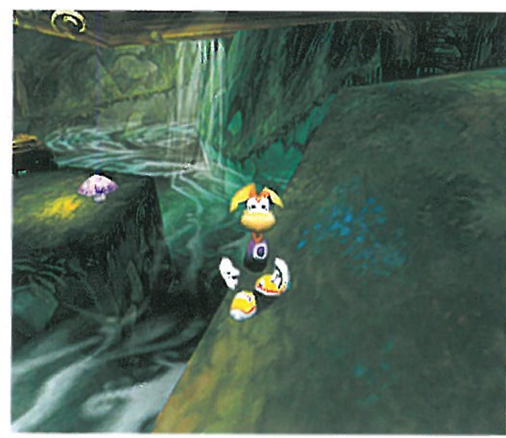
RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

NIVEL 2

EL CLARO DEL HADA

Lums amarillos: **50**
Jaulas: **7**
Extras: **2 Globo Cristales**





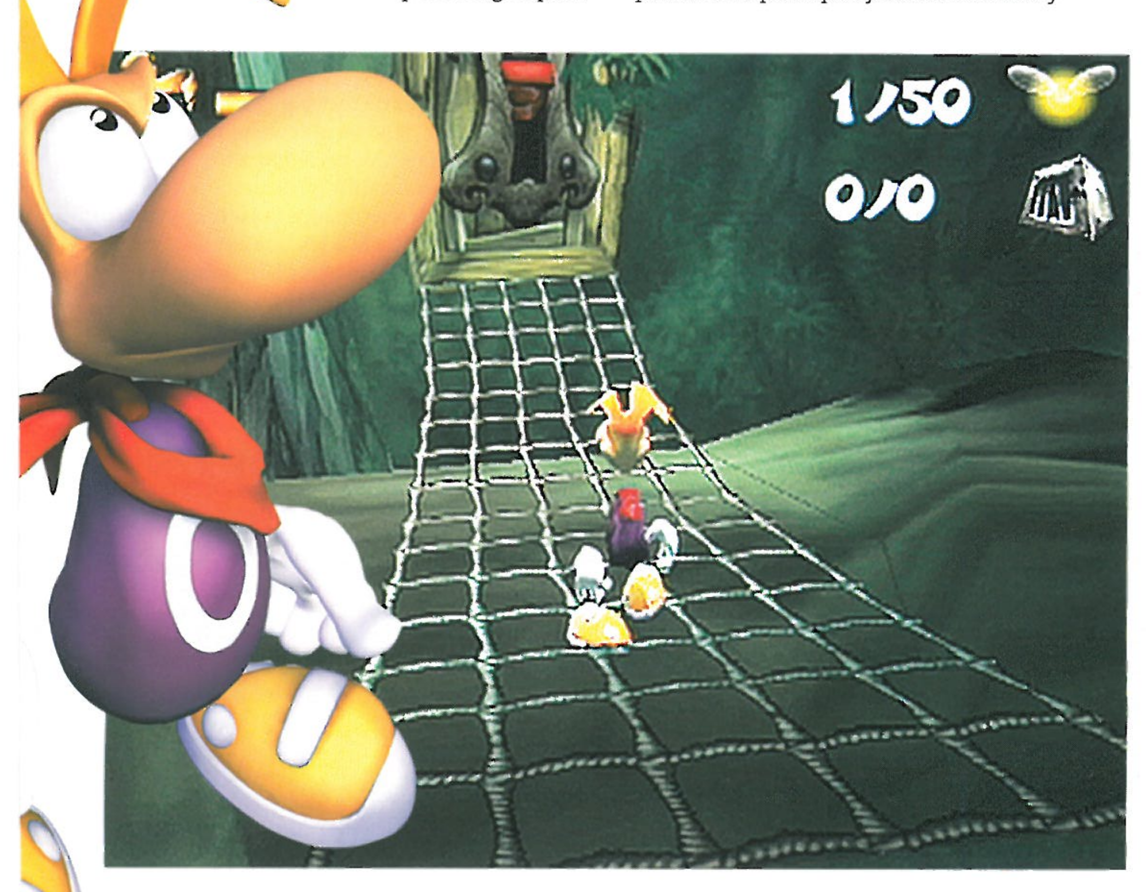
En la Isla de los Portales, dirige a Rayman hacia arriba para seleccionar El Claro de las Hadas y luego pulsa el botón de salto para dar un brinco hacia el lugar. Cuando aterrices, avanza corriendo por el puente de madera y tírate al agua hacia la derecha. Bucea por el pasaje de delante y recoge los Lums azules para proveerte de aire. Cárgate la jaula (1) que contiene un Superlum (1-5), regresa y sube a la pequeña isla del champiñón.

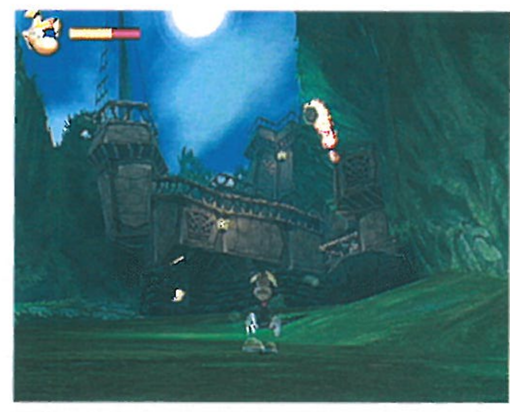
Da un brinco sobre el champiñón señalado por una flecha para salir volando y agárrate a la rama cubierta de hiedra que hay encima recogiendo de paso otro Lum amarillo (6) para desplazarte a la plataforma del otro lado. Déjate caer y sigue el pasillo hacia el estanque de los grandes nenúfares. Tal como sugiere la piedra mágica, nadar en el estanque no es una buena idea porque es probable que se te zampen las pirañas. Cruza al otro lado por los nenúfares, date la vuelta y salta por los pequeños salientes hacia la abertura en la pared de encima. Recorre el pasadizo lila y cruza el puente de cuerda en dirección al interruptor del final: salta y dale con el puño mágico para abrir la puerta de debajo. Gira a la izquierda y ve corriendo por encima de la rama larga, recogiendo un Lum amarillo (7) por el camino y yendo por la rama de la izquierda hasta el final. Rompe la jaula (2) para conseguir otro Lum amarillo (8), gírate y tírate de vuelta abajo, dirigiéndote a la puerta recién abierta. Ve por el pasaje y deslízate por la rampa acuosa para llegar a otro gran estanque donde está prohibido nadar y tira por el camino de la izquierda.

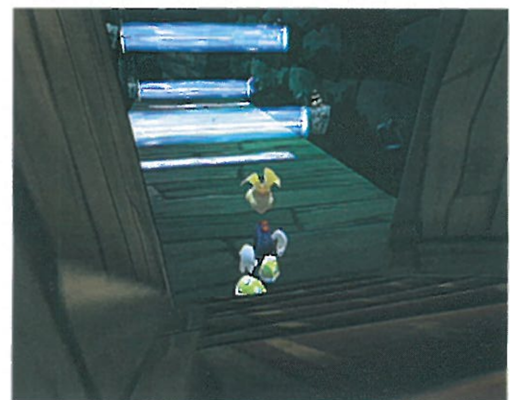
Corre por el puente de hierba y entra en la refinería por el puente de cuerda, yendo por la pasarela de metal hacia la derecha hasta el final. Enfrente verás un pequeño saliente con un barril flotando al lado: si revoloteas hasta el saliente, puedes utilizar el barril para recoger otro Lum amarillo (9). Cuando el barril regrese al punto de partida, salta al puente y vuelve a las pasarelas de metal. Sube a la zona más alta y salta a los fuelles, utilizándolos para alcanzar la abertura de la pared. Corre por el pasaje corto a la cueva y esquiva al gusano negro ya que si lo matas será reemplazado por otro. Busca en el árbol para hallar unas enredaderas y sube por ellas, saltando de unas a otras hasta llegar a una gran rama. Cruza la abertura y deslízate por la pendiente. Agárrate a las yedras de la derecha y ve trepando por la pared, cambiando de hiedras a medio camino y dejando atrás la cascada para agenciarte un Lum amarillo (10) al final. Adéntrate en el pasadizo para caer cerca de uno de los barcos pirata.

Corre a la izquierda y ve por el pasadizo, bajando a otro lago infestado de pirañas. Cruza los nenúfares y toma los Lums amarillos (11-12) antes de correr por el saliente sinuoso de al lado en el que hay más Lums amarillos (13-14). Sube por las escaleras de cuerda hasta arriba del todo. Recoge otro Lum amarillo (15) y cárgate la jaula (3) que contiene un Superlum (16-20).

Regresa al área del barco pirata. Colócate sobre en la piedra gris oscura del suelo. Cuando el pirata











te dispare una bomba, hazte a un lado para que destroce la piedra a fin de revelar un túnel. Déjate caer, salta por las cajas flotantes, cárgate al pirata y sube por la telaraña del final, moviéndote de un lado a otro para esquivar los barriles que caen. En la cima, dispara tu puño mágico a la puerta bloqueada y entra.

El interruptor que detiene los rayos láser está en el piso de arriba, custodiado por un pirata dormido. Ve a la izquierda, sube las escaleras y prepárate a luchar con un guardia pirata. Enfila el pasadizo por el que vino y te encontrarás a otro pirata. Cárgatelo también, toma el barril de pólvora y vuelve afuera, usándolo para volar la puerta bloqueada. Entra y rompe la jaula (4) que contiene un Superlum (21-25) antes de regresar adonde te hiciste con el barril de pólvora. Sube por el enrejado hasta arriba y desplázate por las cuerdas del techo para pillarte más Lums amarillos (26-27). Cruza la abertura de la pared y tírate al otro lado, usando el helicóptero para frenar la caída y dispararle al interruptor mientras bajas. Ten cuidado con el láser de debajo y rebota en la red para llegar a la otra abertura de la pared. Corre por el pasadizo a la derecha, saltando por en medio de los rayos láser, eliminado al pirata del final antes de pulsar el interruptor. Regresa a la entrada, cruza la puerta del láser desactivado y baja las escaleras.

Al llegar al pie, tira adelante mientras saltas los lásers y ve por las escaleras al nivel inferior. Gira a la izquierda y baja por la escalera de cuerda, agenciándote los Lums amarillos (28-29) antes de llegar abajo del todo.

Al girarte verás a Ly: ¡está aprisionada en un campo de fuerza! Si quieres salvarla, necesitas dar con la máquina que alimenta el campo de fuerza. Da la vuelta y corre por el pasillo de enfrente para toparte con un pirata. Deshazte de él y verás la maléfica máquina. Para inutilizarla, toma el barril de pólvora cerca de la entrada de la estancia, luego corre hacia ella y lánzale el barril al llegar al final. Cuando estés por faena se te acercarán unas bombas voladoras, así que pulsa A para arrojar el barril al aire y, sin moverte del sitio, destruye la bomba con el puño mágico para luego atrapar el barril y seguir adelante. Repite la operación hasta que te hayas cargado tres puntos débiles: ¡la máquina explotará y Ly quedará libre!

El hada te proporcionará la capacidad de colgarte a los Lums morados. Sube de vuelta por la escalera de cuerda y usa el Lum morado de encima para balancearte hacia el otro lado del puente roto. Corre por el pasadizo saltando el láser y usa la misma técnica de salto/agarrón entre paredes para llegar a lo alto, mientras recoges más Lums amarillos (30-31). Pasa por debajo de otro láser antes de dejarte caer y usa el helicóptero para flotar, recogiendo Lums amarillos (32-35) por el camino. Cerca del fondo, mata al pirata y cárgate la jaula (5) para echarle el guante a un montón de Lums amarillos (36-38). Vuelve a usar el helicóptero para caer al conducto de más bajo y correr por el pasadizo, sin olvidarte de recoger el primer Globo Cristal.

Escucha lo que dice Murfy y activa el helicóptero en el interior de las rachas de aire: ¡saldrás volando! Pero antes de todo cárgate al pirata que aparece de improvisto. El truco aquí consiste en ascender a lo más alto de cada racha y luego dejarte llevar a la siguiente sin caer al fondo. Deberás decidir qué racha tomar a continuación, ya que algunas estarán fuera de tu alcance. Píllate todos los Lums amarillos (39-48). Cuando llegues arriba del todo, dispara al Lum morado y balancéate hacia la plataforma de la pared. Rompe la jaula (6) para soltar al Diminuto de dentro y volver a la Isla de los Portales.

Segunda visita...

Sólo tendrás acceso a esta parte del mapeado si has hecho lo correcto en Las Cavernas del Eco. Salta al hueco y avanza hacia el puente. Dispara a la ciruela de la izquierda, planea hasta ella y desciende por el río hasta que no puedas avanzar más. Salta a la telaraña de la derecha y sigue hasta el final. Cae sobre la plataforma de madera y ves avanzando a base de saltos hasta llegar a otra telaraña. Sigue avanzando, gracias a los Lums morados y a las plataformas de madera hasta que tengas que enfrentarte a un pirata. Colócate sobre la tirita del suelo y apártate para que el barril explosivo la rompa. Cae al hueco abierto y dirígete a la sala donde deberás enfrentarte a otro pirata. Recoge otro Globo Cristal y dispara a la jaula (7) para hacerte con los últimos Lums amarillos (49-50). Déjate caer por el agujero del suelo para regresar a Las Cavernas del Eco.







RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

NIVEL 3

EL PANTANO DEL DESPERTAR

Lums amarillos: **50**
Jaulas: **5**

Salta al primer nenúfar y vuelve a saltar hacia la raíz que se introduce en el agua. Mata o esquiva a las pirañas y hazte con el Lum amarillo (1). Si continuas, podrás hablar con el guardián de la Cueva de las Pesadillas quien no te dejará entrar en ella. Regresa al nenúfar del principio.

Utiliza el resto de nenúfares para llegar a la valla de cuerda. Agárrate a ella, desplázate hacia la izquierda y salta por encima para caer a la pasarela de detrás. Destroza la jaula (1) para liberar a Sssam. Si disparas a su pañuelo, puedes usar al monstruo como medio de locomoción para cruzar el cenagal. Salta los obstáculos y aléjate de fantasmas y pirañas, sin olvidarte de disparar al interruptor de la pared de la derecha. Recoge los Lums amarillos (2-10) que veas por el camino y cárgate las jaulas (2-4) para hacerte con los Superlums (11-25) de dentro; tendrás tres oportunidades para hacerlo antes de seguir adelante.

La segunda sección de los cenagales es bastante más difícil que la primera. En ella se encuentran el resto de Lums amarillos (26-50) del nivel. Además, no sólo hay que esquivar un mogollón de palos de madera, sino que además debes saltar o sortear las bombas que hay en tu camino. Pasa por las rampas y las rocas a toda velocidad, saltando para elevarte y alcanzar los lugares más altos Estáte atento al Superlum en lo alto del barco de pesca pirata de dentro del túnel y ten cuidado al recoger el último Superlum cerca del final: si te pasas el hueco, te la darás contra el palo o chocarás con la bomba. Justo después, llegarás al final del cenagal. Rompe la jaula (5) para soltar al Diminuto del interior y revelar el portal de regreso a la Isla de los Portales.



NIVEL 4

BAYOU

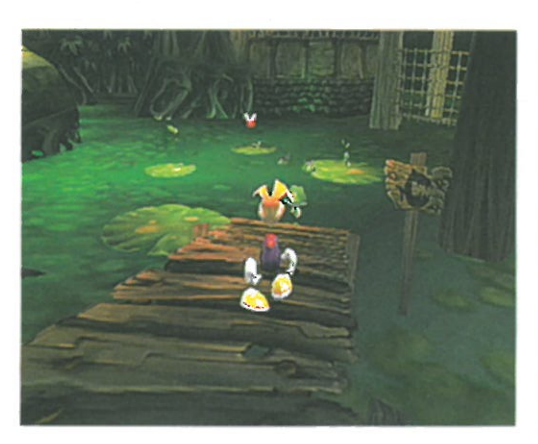
Lums amarillos: **50**
Jaulas: **7**

Tras ver a Barbaguda devorar uno de los preciosos Lums amarillos (¡nooo, sólo quedan 999!), te encontrarás en Bayou.

Lo primero que tienes que hacer es darte media vuelta y girar a la derecha para ver a Ly. Comunícate con ella pulsando sobre la cruceta direccional y se activará el portal que conduce al nivel 5 denominado El Camino de la Vida.

Salta encima del barril de delante y avanza en él por las aguas, disparando a las bombas voladoras que te salgan al paso. Bájate al final antes de que se hunda el barril y salta por la izquierda a la pasarela estrecha para abrir de un golpe una jaula (1) que contiene Lums amarillos (1-2). Vuelve y usa el siguiente barril para seguir avanzando por el pantano. Salta al recoveco a por más Lums amarillos (3-5) y sube por la escalera a la copa del árbol. Apunta y dispara al interruptor para que descienda el puente antes de bajar de un salto, recogiendo más Lums amarillos (6-7). Corre por la pasarela rápidamente antes de que caiga al agua. Salta al puente pegado a la pared y hazte con más Lums amarillos (8-11), pero ten cuidado con el buque de guerra que intenta destruirlo mientras corres. Sube por la escalera del final y ve por la derecha al interior del pasillo angosto. Mata al pirata dormido y rompe la jaula (2) para liberar el Lum morado de dentro.

Colúmpiate en el Lum morado y cae sobre el barril, yendo en él hasta el final del río: ojo con los fantasmas que intentan derribarte, y no olvides hacerte con los Lums amarillos (12-16) del camino. Al final, salta al angosto saliente herboso de delante y dispara a la jaula (3) que cuelga debajo para conseguir otros Lums amarillos (17-18). Baja flotando a la pasarela recogiendo más Lums amarillos (19-22) y corre por el saliente mientras te pillas los Lums amarillos (23-26) que allí hay. Usa el Lum morado de al lado para balancearte hacia el hueco y rompe la jaula (4) que contiene Lums amarillos (27-29). Vuelve de un salto y continúa por el muelle recogiendo más Lums amarillos







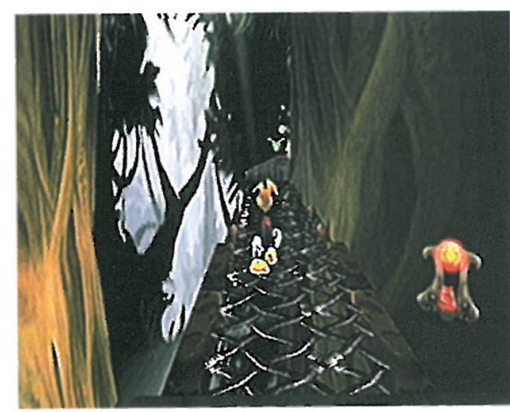
(30-33) Dirígete hacia tierra firme y, a la vuelta de la esquina, gírate. Dispara a la jaula (5) de detrás de ti para pillarte los Lums amarillos (34-35) antes de pasar a través de la abertura.

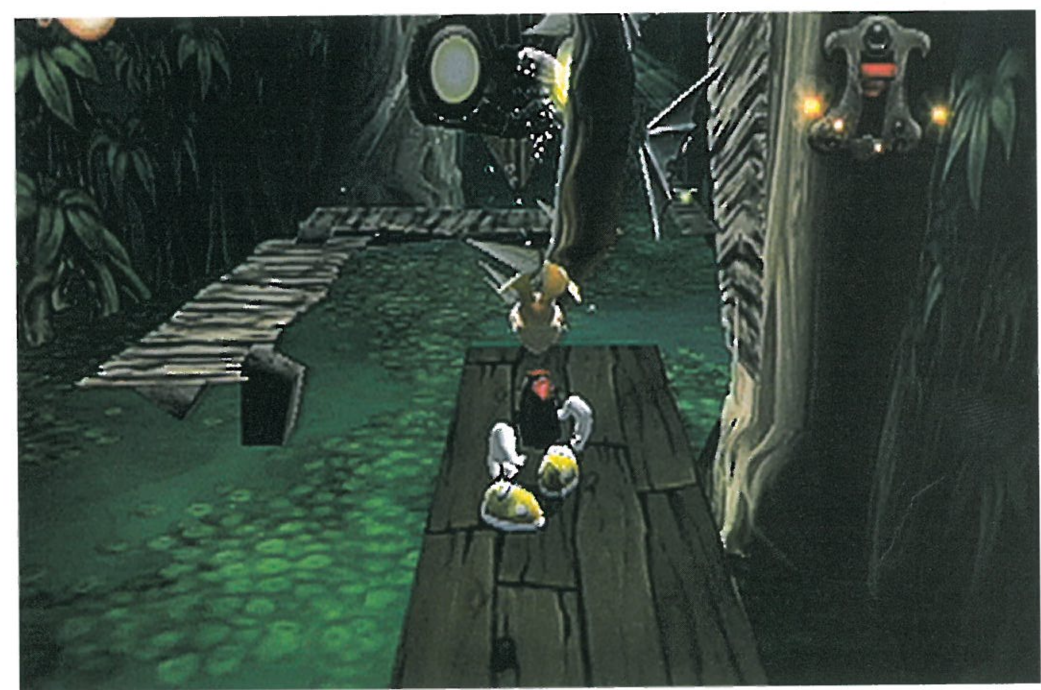
Llegarás a un gran lago plagado de pirañas. Salta al tronco de delante y vete corriendo por el extremo mientras recoges otro Lum amarillo (36). Salta a la derecha hacia tierra y coge más Lums amarillos (37-38). Ve entre los árboles y mata al pirata que hay tras la esquina antes de disparar al interruptor en la pared de la derecha. Corre por el puente de hierro extendido y sigue la pasarela que rodea los árboles, esquivando los barriles que caen y ruedan. Salta por encima de los bloques y prosigue por los salientes Salta los huecos y elude los barriles que te van saliendo recogiendo los Lums amarillos (39-41).

Cuando llegues a la plataforma de metal rodeada de antorchas que hay al final, ve por la izquierda hacia el Lum amarillo (42) para dar con el interruptor que extiende el puente. Vete allí corriendo y usa el Lum morado para saltar al árbol, recogiendo otro Lum amarillo (43). Prepárate para el pirata robot de dentro: tus tiros no lo dañan, así que deja que corra a por ti antes de salirte de en medio de un salto y ver cómo se precipita al abismo. Más adelante, por el pasillo, pulsa el botón de la izquierda para apagar los láseres, y corre en seguida a la derecha antes de que vuelvan a encenderse.

Pasada la entrada, corre pendiente abajo mientras saltas los barriles antes de tirar por la izquierda a la sala de los conductos. Coge los Lums amarillos (44-45), dispara a la jaula (6) para soltar al Diminuto y mira cómo usa los trampolines para llegar a lo más alto. Deberás seguirlo, pero antes gírate, dispara a la jaula (7) que contiene otro Lum amarillo (46) y que cuelga junto al final de la pendiente de los barriles por la que acabas de bajar. Destruidas todas las jaulas, ve saltando hasta arriba del todo mediante los trampolines para llegar a los Lums amarillos (47-50) antes de irte por el portal.







RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

NIVEL 5

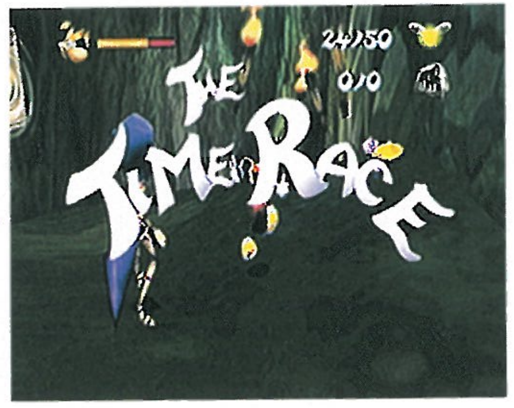
EL CAMINO DE LA VIDA

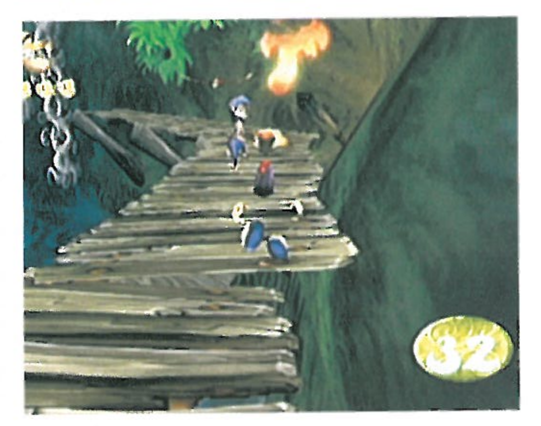
Lums amarillos: **50**
Jaulas: **0**

Esta sección del juego no es exactamente un nivel, sino una carrera contrarreloj. Tu misión es correr por el nivel siguiendo a Ly; no hay que vencerla a ella, sino llegar antes del tiempo límite. Usa las telarañas para rebotar bien alto y alcanzar salientes apartados, trepa por las enredaderas y cruza corriendo las plataformas inestables antes de que caigas. Para incrementar el tiempo restante, pasa por las almohadillas brillantes que además hacen las veces de puntos de reinicio si mueres; y lo más importante: intenta hacerte con todos los Lums amarillos a tu paso para conseguir una mayor barra de energía al acabar la carrera.









RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

NIVEL 6

EL SANTUARIO DE AGUA Y HIELO

Lums amarillos: **50**
Jaulas: **2**
Extras: **1 Máscara y 1 Globo Cristal**







En cuanto pases por el portal, irás a para a la Sala del Consejo de los Diminutos. Dichos seres te franquearán el camino hacia el Santuario.

Prepárate para recibir al pirata que aparece volando. Cuando muera, gírate y dirígete al mar: puedes correr por el muelle de madera y disparar a la jaula (1) que contiene varios Lums amarillos (1-3) antes de volver y trepar por el acantilado a la cueva de arriba del todo, recogiendo más Lums por el camino (4-9). Entra, sumérgete y bucea a través del túnel, recogiendo los Lums azules para mantener el aire el máximo, el Superlum (10-14) y los Lums amarillos (15-16). Cuando llegues al final, sal a la superficie y salta a la sala pequeña para abrir la jaula (2) que contiene varios Lums. Recoge el Globo Cristal antes de volver a zambullirte y regresar a la cueva del principio.

Sal enfrente de la entrada de la cueva y sube por la escalera de cuerda, pillándote los Lums amarillos (20-23) de la zona. Luego, déjate caer y ve por las escaleras al área rocosa de debajo. Fulmina al pirata que hay entre los pedestales y corre hacia la construcción a mano derecha, siguiendo la pasarela para recoger un Superlum (24-28). Toma el barril y úsalo para reventar la puerta que acabas de dejar atrás; luego píllate otro barril y corre de vuelta más allá del pedestal azulado para reventar otra puerta. Corre adentro y toma la esfera azul para luego volver afuera y colocarla en el pedestal de su color. Cruza la puerta que hay cerca de donde hallaste el barril de pólvora y haz lo mismo con la esfera anaranjada. Con ambas esferas en su lugar, las puertas del templo se abrirán. Crúzalas y entra en el templo: sube por la cuesta que rodea la parte exterior y recoge todos los Lums amarillos (29-40) antes de atravesar la abertura oscura.

Cuando llegues a la extraña área en plan espacial, avanza y deslízate por la pendiente resbaladiza. Intenta quedarte en medio de la pista para tener un amplio margen de maniobra, moviéndote sólo para recoger los Lums amarillos (41-49) a los lados del trazado. Al final te encontrarás a Axle, el guardián del templo. Para despacharlo, debes saltar adelante y balancearte entre los diversos Lums morados que cuelgan de la pendiente. Si caes, acabarás abajo del todo y tendrás que volver a empezar. Al otro extremo, dispara a la estalactita señalada con flechas para que caiga y lo aplaste. Ahora puedes volver y utilizar de nuevo los Lums morados para llegar a la plataforma donde estaba la estalactita. Cuando llegues allí, recoge el último Lum amarillo (50) del nivel y sigue el pasadizo por debajo del salto de agua hacia el pilar de arriba del todo para recibir la primera Máscara de Polukus.

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

NIVEL 7

LAS COLINAS DE LOS MENHIRES

Lums amarillos: **50**
Jaulas: **8**

Al entrar este nivel, Murfy aparecerá y te aconsejará sobre los obuses con patas que aquí viven. Para pasar por encima del suelo espinoso, vas a atener que domesticar una... Antes de nada, busca el interruptor que hay tras uno de los menhires y acciónalo para abrir un agujero en el suelo. Desciende para hallar una jaula (1) que contiene un Superlum (1-5) y regresa al punto de partida mediante la telaraña. Es hora de domar obuses. Ponte cerca de las espinas y espera a que uno venga corriendo hacia ti. Cuando esté más cerca haz que te persiga en círculos: al final empezará a echar humo y luego parará. Ésta es tu ocasión para saltarle encima y utilizarlo para atravesar las espinas, así que vete volando y dirígete a la puerta bloqueada antes de desmontarlo de un salto. El obús echará abajo la puerta, dándote acceso a la jaula (2) de dentro con un Superlum en su interior (6-10).

Ve a la izquierda y sube las escaleras que van a la academia militar pirata. Puedes pasar sigilosamente por delante de los piratas dormidos, pero si quieres abrir la puerta de la izquierda, llegar a la jaula (3) y hacerte con otro Superlum (11-15), deberás matarlos a ambos. Continúa por la abertura que hay enfrente de por donde entraste para volver afuera.

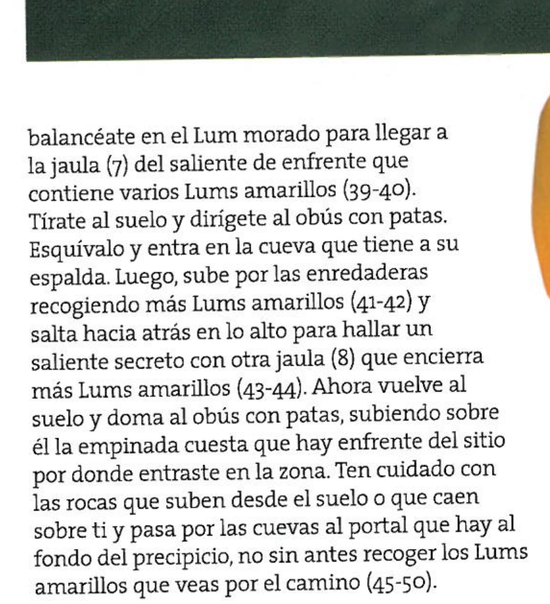
Hay otro obús con patas que puedes montar, pero primero deberías mirar tras el tronco del árbol para encontrar un Lum amarillo (16). Usa el champiñón elástico en la base del árbol para llegar al champiñón de arriba y vuelve a saltar para poder colgarte del Lum morado de encima. Colúmpiate hacia el balcón de encima de las escaleras por las que has venido y píllate el Lum amarillo (17), disparando a la jaula (4) para



conseguir más Lums amarillos (18-20). Ahora déjate caer de vuelta y súbete al obús usando la misma técnica de antes; luego enfila a sus lomos el corredor de espinas. Debes ir con extremo cuidado de no golpear las paredes o chocar con las ramas espinosas o las cajas del muelle, ya que el obús explotaría. Aprovecha el viaje para hacerte con unos cuantos Lums amarillos (21-31). Cuando llegues al final, apunta a la rampa y salta para que la obús destruya la puerta bloqueada de arriba del todo. No te preocupes si fallas, ya que hay un barril de pólvora justo al lado de la cuesta.

Coge un barril y dirígete al pasadizo de la izquierda. Acércate a la antorcha para comprobar como sales volando por encima del foso. Antes de chocar contra la pared, suelta el barril pulsando el botón de salto. Recoge otro barril, colócate justo debajo de la jaula (5), lánzalo hacia arriba y conseguirás más Lums amarillos (32-35). Hazte con otro barril y repite la técnica de encendido para regresar al exterior.

Cruza la puerta que has abierto con el obús y sigue la pasarela. Liquida al pirata y dispara al interruptor que hay tras la esquina para abrir la puerta. Baja las escaleras hasta el fondo para encontrarte a Clark: está un poco cansado ya que necesita el elixir de la vida. Debes regresar al Pantano del Despertar y hablar con el guardián de la Cueva de las Pesadillas. Ahora que conoces el nombre del lugar, tienes acceso a este nivel.



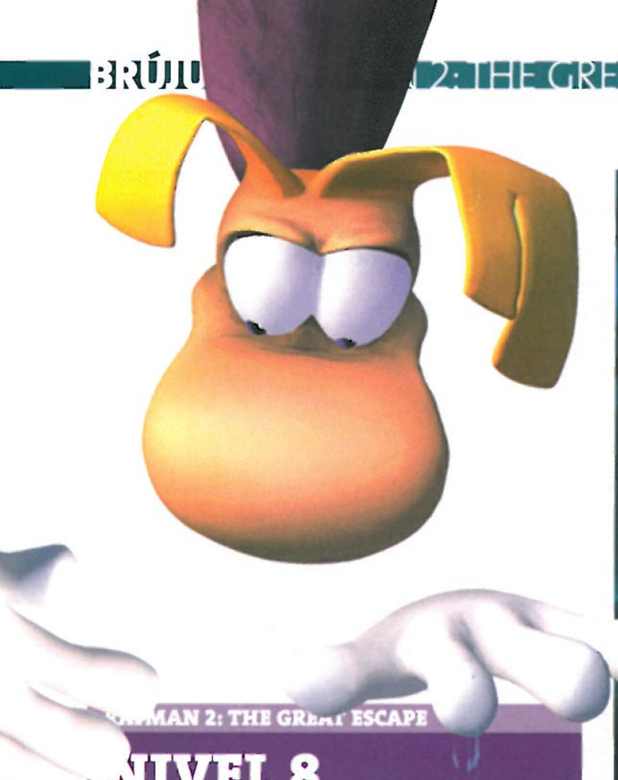
Segunda visita...

Gracias al elixir de la vida, Clark se sentirá fuerte y en plenas condiciones físicas. Para demostrártelo, atravesará la pared. Síguelo y ve al final del pasadizo para que te persiga. Súbete a la caja y usa los cuatro Lums morados para llegar al hueco de la pared, cerca del techo, donde hay una jaula (6), con sus correspondientes Lums amarillos (36-38) Salta al balcón de la izquierda antes de dejarte caer a través del hueco. Tira del interruptor para abrir la puerta y hacer que Clark atraviese otra pared.

Síguelo de nuevo y baja por las escaleras para acabar de nuevo en el exterior. Súbete a la cepa y balancéate en el Lum morado para llegar a la jaula (7) del saliente de enfrente que contiene varios Lums amarillos (39-40). Tírate al suelo y dirígete al obús con patas. Esquívalo y entra en la cueva que tiene a su espalda. Luego, sube por las enredaderas recogiendo más Lums amarillos (41-42) y salta hacia atrás en lo alto para hallar un saliente secreto con otra jaula (8) que encierra más Lums amarillos (43-44). Ahora vuelve al suelo y doma al obús con patas, subiendo sobre él la empinada cuesta que hay enfrente del sitio por donde entraste en la zona. Ten cuidado con las rocas que suben desde el suelo o que caen sobre ti y pasa por las cuevas al portal que hay al fondo del precipicio, no sin antes recoger los Lums amarillos que veas por el camino (45-50).







MAN 2: THE GREAT ESCAPE

NIVEL 8

LA CUEVA DE LAS PESADILLAS

Lums amarillos: **50**
Jaulas: **0**

Sigue el largo conducto hasta el fondo, recogiendo un Lum amarillo (1) por el camino, antes de saltar al saliente estrecho mediante el Lum morado. Usa el helicóptero para cruzar al saliente de enfrente y prepárate a saltar a los bloques de los cráneos que flotan en el río mortal. Se hunden bastante rápido, así que deberás ir rápido para llegar al otro lado. Agárrate a la pared de huesos que hay a medio camino y trepa para llegar al Lum amarillo (2) antes de continuar hacia el saliente del fondo, saltando sobre cráneos y bloques.

Calcula cuándo pasar corriendo la garra para que no te tire del saliente, coge el Lum amarillo (3) y dispara luego al Lum morado para balancearte a la pared de huesos de enfrente. Trepa, coge otro Lum amarillo (4) y baja de un salto al puente de piedra. Recoge un Lum amarillo (5) antes de ir revoloteando al pilar de huesos al que te puedas asir. Sube por él en seguida porque se hunde en el agua: llega arriba y dispara al Lum morado para balancearte por encima del hueco hacia el siguiente pilar. Encarámate a él y salta al siguiente pilar; desde aquí, da un brinco a la plataforma de delante.

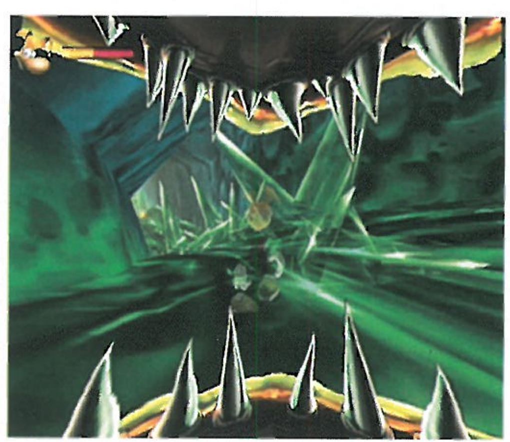
Corre por el túnel, esquivando las garras que intentan golpearte y recogiendo Lums amarillos (6-7) por el camino. Al final, sube en seguida por entre las dos paredes para hacerte con otro Lum amarillo (8). Ten cuidado ya que las paredes se separan de vez en cuando y te hacen caer al suelo. Arriba del todo, corre al otro lado del saliente y da un brinco, flotando hacia la plataforma distante. Mata a todos los monstruos que lanzan fuego, toma los Lums amarillos (8-11) y la esfera dorada que sueltan y ponla en lo alto de la plataforma para que suba y abra un agujero en el suelo.

Coge el Superlum (12-16) mientras corres hacia delante y procura alejarte de los gusanos que proliferan por esta zona. Tira a la izquierda y aúpate al saliente de encima antes de entrar en la cueva: en el cruce, gira a la derecha. Cruza el hueco mediante el Lum morado, luego usa la plataforma en forma de cráneo móvil para llegar al otro lado y recoge otro Lum amarillo (17). Usa el siguiente Lum morado para balancearte, pero ten cuidado al intentar subir entre las paredes de delante, porque se apartan: debes tener altura suficiente como para revolotear y no caer al agua.

Usa el siguiente cráneo móvil para cruzar más lejos y da un brinco entre las plataformas pequeñas para recoger los Lums amarillos (8-22), ¡pero ojo con los gusanos! Hay un cráneo móvil más que subirá para permitirte alcanzar la esfera dorada: para devolverla a la sala de la pirámide, deberás lanzarlo entre los diversos salientes y volver al inicial. Al final, cuélgate del primer Lum morado de regreso a la entrada, lleva la esfera a la sala de los pedestales y colócala en la base de su color. Ahora vuelve al cruce y tira por la izquierda a otra sala llena de peligrosa agua. Salta a los dos cráneos de forma que el segundo te suba al nivel del saliente giratorio. Salta a bordo y date la vuelta para ver tres Lums amarillos (23-25) en un saliente detrás de ti. Tómalos, salta de vuelta, cruza los salientes giratorios hasta el final y encuentra la esfera plateada. Para devolverla a la sala de la pirámide, deberás lanzarla por entre las plataformas: esto puede ser complicado con las móviles, así que calcula bien el momento idóneo. Deposita la esfera plateada en el pedestal de su color para abrir la puerta. Corre adentro y toma el Súperlum (26-30) antes de tirarte por el agujero que aparece al romper los cristales afilados.

Cuando caes a la sala de debajo, hay un silencio inquietante. Al avanzar, no obstante, pronto comprobarás que no estás solo: ¡hay unas enormes mandíbulas empeñadas en que seas su almuerzo! Esta sección es bastante chunga, porque hay una burrada de cosas que te pueden matar. No sólo tienes que esquivar o destruir unos





cristales afiladísimos que sobresalen del suelo, sino que también debes saltar los huecos del suelo ¡Y además, dejar atrás al monstruo que te persigue! Si chocas con cualquier cosa, te atrapará y te papeará, así que ¡no aminores la velocidad! Asegúrate de recoger los tres Superlums (31-45) por el camino y aguanta el stick hacia delante para conservar una buena velocidad.

Cuando llegues al fondo, ¡deberás vértelas cara a cara con el monstruo! El único problema es que por mucho que le dispares no puedes dañarlo. Elude sus bolas de fuego y salta hacia donde se encuentra para que huya. Vuelve a avanzar hacia él para que vuelva a pirárselas y aguarda que te lance cráneos. Dispara al primer cráneo justo antes de que te alcance para detenerlo, salta encima de él y dispara al siguiente para hacerte un puente hasta el monstruo. Cuando llegues ahí huirá, así que debes saltar hacia el mediante los Lums morados. Escala la torre ósea y persigue al bicho a base de saltos mientras consigues otro Superlum (46-50). Llegará a una plataforma desde la que te lanzará cráneos, que debes convertir en un improvisado puente. Volverá a huir, pero acabará acorralado, así que vuelve a utilizar las calaveras que te lanza para llegar, por fin, hasta él.

Cuando entres en la cámara del tesoro del final, deberás efectuar una elección: tomar el tesoro o dejarlo atrás. Si decides ser codicioso, podrás vislumbrar al Rayman del futuro, pero se te vuelve a plantear la misma elección. Si, en cambio, optas por la acción noble y pasas del tesoro, serás teletransportado (¿o ha sido un sueño?) de regreso al Pantano del Despertar, donde recibirás el elixir de la vida. Es hora de realizar otra visita al pobre Clark, así que enfila hacia Las Colinas de los Menhires y recorre otra vez el nivel para llegar hasta el amigo de Rayman.

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

NIVEL 9

EL TECHO DEL BOSQUE

Lums amarillos: **50**
Jaulas: **4**

Avanza con cuidado ya que pronto tendrás a una araña descomunal pisándote los talones. Usa la telaraña del exterior de la cueva sin fondo para trepar y esquivar los ataques de la araña, girando y saltando cuando puedas para atizarle con tu puño mágico. Cuando muera serás recompensado con un Puño de Fuerza mientras que las telarañas están repletas de Lums amarillos (1-16). También puedes saltar al medio desde muy arriba y agarrarte al Lum morado para poder llegar a la jaula (1) con Lums amarillos en su interior (17-18) que pende del saliente. En algún momento llegarás arriba y podrás entrar en el recoveco de la pared. Entra, dispara a la jaula (2) para hacerte con más Lums amarillos (19-20) y revolotea por encima del gran hueco antes de caer al foso.

Al tocar tierra, corre por el tablón a mano izquierda y mata al pirata del final. El cartel dice que el "enemigo público nº 2" está prisionero aquí. Coge los Lums amarillos (21-23), ponte en la plataforma pequeña y dispara al interruptor para abrir la jaula y soltar al prisionero, que no es otro que el entrañable Globox. Ahora vuelve, baja por el tablón a mano derecha y síguelo al pasaje cortado por un campo láser mientras recoges Lums amarillos (24-25). Deja que Globox lo cortocircuite con su danza de la lluvia antes de recoger otro Lum amarillo (26) y tirarte al siguiente nivel. Dirígete al objeto brillante de delante haciéndote con más Lums amarillos (27-30) y aguarda a que Globox se te una: otra danza de la lluvia convierte el pequeño capullo en una flor gigante. Salta encima y deja que te lleve al saliente superior recogiendo de paso otros Lums amarillos (31-33) antes de bajarte de un brinco. Píllate el Lum amarillo (34) y dispara a la tirita del mástil de la izquierda. Espera a que Gobox llegue desde abajo y cruza entonces la abertura de la izquierda. Recoge el Lum amarillo (35) y espera a que Globox apague el fuego. Sigue la pasarela y mata al pirata antes de ir para allí y esperar de nuevo al Globox.

Una vez que hayas recibido el Lum plateado, sube corriendo por el camino que rodea la ladera de la montaña para recoger otro Lum amarillo (36). Esquiva los ataques del barco, elimina al pirata a lo lejos y lleva al Globox al siguiente campo láser para que lo cortocircuite con un poco de lluvia. Mata al pirata del pasadizo estrecho de más allá antes de encontrar un pequeño claro. A estas alturas deberías haber recogido dos Lums amarillos (37-38) a los que tienes que sumar los tres Lums amarillos (39-41) que se encuentran a ras de suelo. Si saltas a las cajas a la derecha, puedes colgarte del Lum morado y balancearte para romper la jaula (3) que contiene Lums amarillos (42-43) y poder llegar el balcón a por el Superlum (44-48), antes de tirarte de vuelta abajo. Atrae a Globox al pequeño matojo lila y deja que lo convierta en un enorme seto con su nube portátil. Ahora salta al interior del matojo y ve hacia la puerta: no te reconocerán como Rayman y te abrirán las puertas. Corre adentro y revienta la última jaula (4) para conseguir los últimos Lums amarillos (49-50) y liberar al Diminuto.







RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

NIVEL 10

LA BAHÍA DE LAS BALLENAS

Lums amarillos: **50**
Jaulas: **4**
Extras: **1 Globo Cristal**

Corre hacia delante y gira hacia el gran acuario de la derecha. Puedes dar un salto y asirte al reborde, aupándote y cayendo al agua. Nada a través de la abertura de debajo y toma el Lum amarillo (1) de encima del cofre del tesoro antes de volver a subir y emerger a la izquierda. Dale al interruptor para apagar los rayos de fuera del acuario y sal del agua de un salto, encargándote del gran monstruo del barril antes de cruzar la nueva abertura.

Gira a la derecha por la pasarela de cuerda y ve al final, dejándote caer a la viga de debajo. Síguela y ve debajo del siguiente puente de cuerda, asiéndote a la parte inferior y columpiándote desde debajo para hacerte con los Lums amarillos (2-5). Vuelve a la viga, salta a lo alto del puente, crúzalo corriendo y entra en la cueva del final.

Acércate al barco y ve saltando y disparando para matar al pirata de cubierta. Ve a la derecha y súbete a los barriles, saltando hacia la escalera de cuerda de delante. Sube al barco y salta desde la ventana para flotar hacia el saliente del otro lado. Gírate y dale al interruptor de la pared a fin de detener los rayos. Déjate caer y corre al otro extremo de la sala, atravesando la abertura que antes bloqueaban los láseres.

Un poco más adelante en el pasillo, prepárate a saltar por encima del grupo de barriles rodantes que vendrán directos a por ti; toma los Lums amarillos (6-10) por el camino y gira a la derecha al final del corredor. Ahora sal corriendo a la pasarela y tírate al agua. Dirígete a la isla y mata al pirata que allí se encuentra.

Ve al pasadizo corto de la derecha y toma el barril de pólvora antes de volver a la izquierda y usarlo para reventar la puerta bloqueada. Rompe la jaula (1) de dentro para soltar un Superlum (11-15) y un Lum morado: ahora súbete a los árboles y balancearte en el Lum morado hacia el balcón de encima de la puerta.

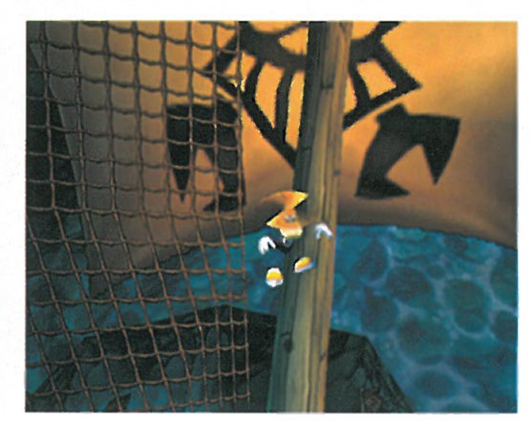
Tras pasar por el túnel, te encontrarás de nuevo fuera, en la playa. Corre hacia delante y escucha lo que Murfy tiene que decir antes de saltar al agua y bucear. Encontrarás a Carmen la ballena atrapada detrás de unos rayos láser. Ve por el pasadizo que tiene a su lado y síguelo hasta la superficie. Sal afuera y enfila el pasaje que hay para dar con el interruptor que desactiva la celda de Carmen. Una vez que la liberes, da la vuelta y doma al obús con patas que ha aparecido detrás de ti: cuando lo puedas montar, sube por la rampa y acelera para volar por encima del hueco. Bájate de un salto antes de que choque contra la puerta para echarla abajo, entra y sube las escaleras para hallar una jaula (2) con más Lums amarillos (18-27) en lo alto. Gira a la izquierda y tírate de la pasarela al agua. Bucea y sigue a Carmen por el agua, recogiendo sus burbujas de aire para tener tu reserva de aire lo más llena posible. Cuando pases por el primer pasaje subacuático, deberás competir con las pirañas por las burbujas de aire: si llegan a ellas antes que tú, ¡te ahogas fijo! Al final llegarás a un barco pirata hundido; desciende a su izquierda y ve por el túnel subacuático, tomando los Lums azules y saliendo a la superficie al otro lado. Usa el trampolín para pillarte los Lums rojos y el Globo Cristal, nada de vuelta y métete en el barco hundido. Toma los Lums amarillos (28-29) y emerge en la sala pequeña a por aire. Vete corriendo del extremo de la pasarela y tírate al agua, dirigiéndote a lo alto del barco naufragado. Sube a bordo y usa el mástil para llegar al madero de arriba del todo. Gira a la derecha, corre hacia delante, salta y balancéate en el Lum morado para caer en lo alto del mástil y encontrar una jaula (3) con un nuevo Superlum (30-34) en su interior. Déjate caer a la izquierda, a la plataforma de la que baja agua. Recoge los Lums amarillos (35-44) y salta sobre el saliente seco para hacerte con unos cuantos Lums amarillos (45-47) más.

Tírate a la escalera de cuerda de al lado y ve al pequeño recoveco que hay en un costado. Haz que el guardia robótico te persiga y apártate para que se caiga al agua de debajo. Recoge los últimos Lums amarillos (48-50) antes de enfilar el túnel y cárgarte la jaula (4) del final. Sigue al Diminuto en su subida por la escalera de cuerda y luego cuesta abajo hasta llegar al fondo, donde abrirá el portal que te lleva a la Isla de los Portales.















RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

NIVEL 11

EL SANTUARIO DE PIEDRA Y FUEGO

Lums amarillos: **50**
Jaulas: **8**
Extras: **1 Máscara**

Otra visita a la Sala del Consejo de los Diminutos anticipa la búsqueda de la siguiente máscara. Avanza corriendo y salta del saliente, flotando hacia la estrecha pasarela de debajo. Corre por el saliente y cruza al otro lado, pero prepárate para el pirata. Cuando la diñe, corre adelante y salta al enrejado para dar un brinco hacia la torre de la refinería; luego corre por el puente de metal hasta el final y dispara al vendaje de la pared para soltar un Lum morado.

Usa el Lum morado para balancearte al otro lado de la lava, recogiendo el Lum amarillo (1) del pilar por el camino. Llega al saliente de roca más bajo y gírate, disparando al siguiente vendaje que tienes detrás para soltar otro Lum morado. Colúmpiate de vuelta y usa el nuevo Lum morado para pillarte otro Lum amarillo (2) y un Puño de Fuerza antes de volver al saliente de roca más bajo. Ve a través de la abertura, sigue el pasaje y prepárate a matar a otro pirata bien equipado tras el hueco. Salta adonde éste estaba y adéntrate en la abertura de la izquierda, cruzando los pequeños salientes de encima de la lava hasta llegar a la telaraña del techo.

Dispara a la ciruela y móntate en ella para regresar por donde has venido. Para desplazarte, sólo tienes que dispara tu puño mágico en dirección contraria hacia donde quieras desplazarte. El río de lava te conduce, a través de un túnel subterráneo, a la refinería del principio. Pasa por en medio de las dos tuberías para hacerte con un Lum amarillo (3). Sigue por el mismo camino adéntrate en un nuevo túnel y baja a tierra. Dispara a la ciruela del árbol, recógela y lánzala para que se clave en el pincho que hay en el pasillo de la derecha. Salta sobre la ciruela ensartada para llegar al otro lado, donde debes recoger otra ciruela. Clávala en el pincho que se encuentra enfrente, en la sala caldeada.

Colócate debajo rápidamente para recoger la ciruela cuando se desprenda. Clava la misma ciruela en el pincho de la derecha y recógela cuando se caiga. Ahora puedes dejarla en el suelo y utilizarla para poder llegar al hueco de la pared. Baja la rampa para encontrar una jaula (1) con un Superlum (4-8) en su interior.

Regresa por donde has venido y coge una nueva ciruela para desplazarte por el río de lava. Vuelve a pasar por la refinería, adéntrate en el túnel y dirígete a la abertura del fondo. Salta hacia ella, recoge el Lum amarillo (9) y continúa hasta llegar



a la sala donde hace guardia el pirata. Coge una ciruela del árbol de la derecha y lánzala a la cabeza del pirata. Súbete encima, espera a que se acerque a la tubería y salta hacia la plataforma. Te espera una nueva jaula (2) con un Superlum (10-14) dentro. Desanda tus pasos para llegar a la abertura, salta al saliente más alto de la izquierda y planea hacia tierra. Ve hasta donde conseguiste la primera ciruela de todas.

Dispara para conseguir una nueva ciruela, salta encima y úsala como plataforma para llegar a la telaraña. Trepa por ella, recoge un Lum amarillo (15) y cambia a una telaraña distinta, pero ten cuidado con los gusanos que intentarán tirarte. Al final, tírate al saliente de roca y dispara a la siguiente ciruela para saltar a bordo. Dispara a la pared para impulsarte, sube por los salientes y ve por la abertura de arriba del todo.

Escucha lo que te dice Murfy sobre las ciruelas. Píllate la de la derecha y úsala para rebotar por la lava hacia la izquierda a contracorriente: al final de todo, hallarás un templo. Entra y cruza las plataformas hacia el otro lado, esquivando las llamaradas que salen de la pared. Sube al pilar y cruza de un salto para abrir a tiros la jaula (3) que contiene un Lum amarillo (16). Deslízate al recoveco y dispara a la obstrucción para despejar el camino. Dale a la estalactita y úsala para cruzar el amplio hueco de lava cuando caiga, bajando por el pasadizo del otro lado. Cárgate la jaula (4) para hacerte con más Lums amarillos (17-18).





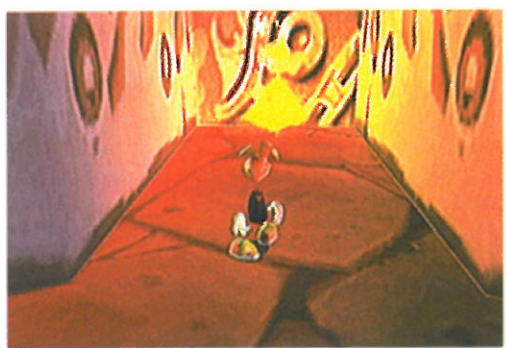




Dispara a la siguiente estalactita y cruza los huecos en dirección a la siguiente plataforma. Luego tira contra los vendajes de los pilares para que caigan y formen un puente. Cruza al otro lado y revolotea sobre el precipicio hacia el saliente de debajo, síguelo y salta por encima del fuego. Dale a otra estalactita para poder alcanzar la plataforma hexagonal. Úsala para bajar por la corriente de lava hasta la nueva estancia y salta a los bloques de allí. Trepa por los diferentes pilares hasta arriba y disparando a la jaula (5) para pillarte dos Lums amarillos (19-20). Atraviesa las estancias pequeñas hacia el saliente que hay encima de la sala del pilar. Balancéate en el Lum morado hacia el saliente de delante y ve por la izquierda a una plataforma angosta. Baja revoloteando al bloque que flota en la lava y úsalo para cruzar el riachuelo, golpeando las estalactitas para crear plataformas que te permitan evitar los chorros de llamas.

Salta del extremo y cruza la siguiente entrada... ¡para ver una puerta cerrarse detrás de ti! Dispara a cualquiera de las tres obstrucciones: la de la derecha contiene Lums rojos, la del medio tiene en su interior un Puño de Fuerza y una jaula (6) con Lums amarillos (21-25) y la de la izquierda alberga una araña gigante. Mátala y cruza su sala hacia otro corredor para hallar un obús con patas esperando que te des un paseo sobre el. Se trata de un viaje difícil: deberás saltar los huecos y pasar por un recodo, acelerando poco después para cobrar velocidad suficiente a fin de salvar el enorme hueco. Ahora ve por la pasarela estrecha y pégate a la derecha, siguiendo el camino por encima de la lava y brincando a la última pasarela. Desmonta en seguida de un salto y











caerás a salvo ¡mientras el obús embiste contra pared y la vuela por los aires! Cruza la abertura para hallarte en un saliente muy por encima de la entrada al templo. Corre sobre el tronco y píllate los Lums amarillos (26-27). Luego déjate caer y usa la ciruela que hay aquí para volver hasta el sitio por donde entraste al principio en esta zona. Sigue corriente abajo y salta al bloque de metal, siguiendo el camino y yendo cuesta arriba hasta la cima. Mata al pirata y rompe la jaula (7) que contiene un Superlum (28-32) antes de regresar al pie de la cuesta. Cruza las plataformas de allí y salta a la abertura de la pared.

Corre al área herbosa y disponte a luchar. Aquí hay un monstruo al que te debes cargar, pero sólo aparece cuando no lo miras: descubre detrás de qué roca se oculta buscando sus brazos y luego mira a otro lado para que salga. Gírate de inmediato y dale para el pelo; repite el proceso hasta que muera. Detrás de sí dejará una ciruela que puedes usar para rebotar y llegar a la abertura de la roca, arriba a la izquierda: pasa a través y corre por el pasadizo, mientras recoges un Lum amarillo (33). Al final del pasaje caerás a través del suelo al túnel de debajo: toma las ciruelas que caen y úsalas para ir rebotando por la lava. Aquí hay lava que está demasiado caliente incluso para las ciruelas, así que procura dirigirte en torno a las corrientes amarillas lo mejor que puedas. Tras esto, baja flotando por el gran precipicio para recoger todos el Lum amarillo (34) y el Superlum (35-39). Ve moviéndote de lado a lado a fin de evitar los tentáculos que salen de las paredes a por ti: vienen por la izquierda, por la derecha y por encima, así que ve buscando agujeros con antelación. Cuando llegues al final, tírate al agujero para llegar al túnel de debajo y desplázate sobre lava, evitando la lava amarilla una vez más y sin olvidarte de recoger el Lum amarillo (40). Ve a través de la arcada al otro lado del túnel y revolotea hacia lo alto del pilar de delante. Agénciate la esfera dorada y corre al borde para ponerte de cara al siguiente pilar a la izquierda: para llegar abajo deberás lanzar la esfera a lo largo de los pilares y seguirlo. Una vez en la base, baja corriendo por los escalones y acércate al tramo estrecho de lava. Lanza la esfera al aire y dispara una vez a la ciruela para acercarla. Súbete a bordo cuando llegue y lanza otra vez el orbe para arriba, disparando de nuevo para ir al otro lado. Arroja el orbe a través de la abertura, baja de un salto y llévalo a la siguiente estancia para colocarlo en el pedestal de su color.

Una vez que las paredes dejen de moverse, salta la lava y corre adelante, subiendo la telaraña y entrando por la abertura de encima. Cae en la plataforma de debajo para acabar de vuelta en la anterior sala con lava: utiliza la ciruela para alcanzar el Lum amarillo (41) y para bajar rebotando por el flujo de lava. Hay un recoveco a la derecha, pero tienes que ir con cuidado. Cuando llegues a él, salta a la telaraña y asciende por ella hasta llegar a un hueco. Al final hay una jaula (8) con un Superlum (42-46) atrapado en su interior. Salta a la derecha para caer en la plataforma que precede a la puerta por la que ya pasaste anteriormente. Ahora, sin embargo, está invertida y te conduce a otro lugar distinto.

Toma la siguiente ciruela cuesta abajo, disparando a la pared del final para destruirla sin ir a parar a la lava amarilla de los lados. Ahora salta a través del hueco y cruza las plataformas hasta el final. Entra en el pasadizo de arriba del todo y deslízate cuesta abajo, frenando pronto para superar las curvas cerradas y recogiendo un nuevo Lum amarillo (47). Salta a medio camino y balancéate en el Lum morado antes de proseguir cuesta abajo y meterte en el agujero del final.

Estarás de nuevo en la sala del pedestal, sólo que en un nivel más alto. Ve por las plataformas de arriba recogiendo los Lums amarillos (48-49) hasta llegar la esfera de plata: hazte con ella y cae, llevándola su pedestal al otro lado de la lava. Esto despertará a Umbro, el segundo guardián del templo. Utiliza el Lum morado para salta sobre su cabeza y que de esa forma te lleve por la lava. Vuelve a bajarte de un salto antes de que se hunda por completo y sube las escaleras de delante, recoge un último Lum amarillo (50) a la izquierda y hazte con la segunda Máscara.



RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

NIVEL 12

LAS CAVERNAS DEL ECO

Lums amarillos: **50**
Jaulas: **5**

Mira cómo desaparece el pirata por las puertas del suelo. Para abrirlas y seguirlo deberás accionar cuatro interruptores distintos situados por el nivel. Mata al pirata que te espera al principio del nivel y ve luego a la derecha, siguiendo las escaleras hasta lo alto para llegar al primer interruptor. Ahora gírate y salta de la pasarela, flotando hacia el saliente herboso de delante. Tírate al agujero de delante y cae a la laguna de la izquierda: crúzala buceando y sal por el otro lado, dándole al interruptor de la sala pequeña antes de regresar por la laguna al otro extremo. Agarra la ciruela del árbol, ve corriendo y lánzala contra





el pirata robot para que le caiga en la cabeza. Salta encima para rebotar hacia la escalera de cuerda, sube y salta a la siguiente escalera, pasando por la arcada de la cima para echarle el guante a un Superlum (1-5).

Cae de vuelta al suelo y corre adelante, saltando sobre los dos pilares para llegar al área boscosa de delante. Busca detrás de uno de los árboles un Superlum (6-10) y déjate caer por el saliente al final para amerizar a una laguna poco profunda: gira a la izquierda y sube la cuesta para enfrentarte a un pirata antes de darle al interruptor que éste tiene detrás. Ve al otro lado y dale al botón para elevar algunas plataformas en la laguna. Sube por ellas en seguida hasta arriba porque van con tiempo; luego trepa por la escalera de cuerda hasta la abertura de arriba del todo. Sigue el pasadizo para llegar a un saliente elevado en lo alto de un precipicio.

Salta por las plataformas, recogiendo el Superlum (11-15) que hay sobre la primera. Deja que suban lo más alto que puedan antes de que vuelquen y salta a la siguiente. Ábrete camino hacia la rueda hidráulica, entra en el edificio mediante las escaleras de cuerda de la izquierda y pulsa el botón para abrir las puertas: crúzalas corriendo antes de que se vuelvan a cerrar y dale al último interruptor de fuera. Las puertas del principio estarán ahora abiertas, así que ve por la pasarela para conseguir el Superlum (16-20) y cae de vuelta abajo de un salto. Vete corriendo, bajando los escalones y cruzando las puertas.

Tras tirarte por el hueco de dentro, corre adelante, toma el barril de pólvora antes de usarlo para volar la puerta que hay cerca del sitio por donde entraste y cárgate la jaula (1) de dentro. Ahora vuelve corriendo y píllate otro barril de pólvora; ponte cerca de la antorcha llameante para encender la mecha y viajar a propulsión. Recoge los Lums amarillos (21-23) en pleno aire y, tras la primera curva, intenta apuntar a la torre: suelta el barril al llegar allí para caer sobre el saliente que tiene por la parte exterior y tener una oportunidad de romper la jaula (2) con Lums amarillos (24-26) de encima tras usar el trampolín para llegar a él. Más arriba aún hay más Lums amarillos (27-28), así que ojo al dato. Ahora toma otro barril de pólvora y vuelve a prender la mecha para continuar avanzando por el pasadizo y recogiendo más Lums amarillos (29-35). Continúa hasta la obertura que hay arriba a la izquierda que te permite ir directamente al mapeado oculto del nivel 2, o sea, El Claro del Hada.

Segunda visita

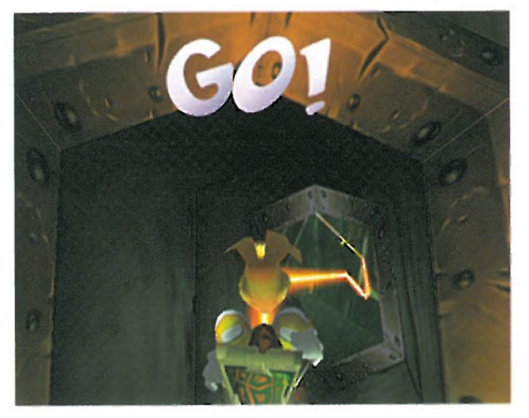
De vuelta a este nivel, déjate caer al saliente de debajo y atrae al pirata robótico para que caiga al agua. Hazte con el barril de pólvora del final, cerca de las puertas. Gírate, enciéndelo y dirígete contra el interruptor de la pared que tienes detrás, soltando el barril antes de golpearlo.

Las puertas del final ahora estarán abiertas, así que crúzalas para llegar a otro pasaje. Toma el barril de pólvora, ponte debajo de la sombra y lánzalo hacia arriba para volar la jaula (3) de encima. Ahora píllate otro barril y ve en él por el túnel bajo hacia el final, recogiendo más Lums amarillos (36-38). Corre a través de la puerta corredera y salta al saliente al otro lado. Mata al pirata, recoge los Lums amarillos (39-40) y cruza la abertura. Gira a la izquierda de inmediato y cae en la red. Rebota, agárrate a las cuerdas de encima, ve trepando y dispara la jaula (4) que cuelga enfrente. Tírate abajo y vuelve a la estancia del principio, gira a la izquierda y dale al botón para abrir la puerta: ahora debes correr por la pasarela y tomar el barril, encendiéndolo para volar por el pasadizo antes de que la puerta se vuelva a cerrar.

Pasa a través de todas las arcadas haciéndote con los Lums amarillos (41-47) y apunta alto al final. Salta y cae sobre las cuerdas que hay contra la pared. ¡Ve deprisa porque las cuerdas y las plataformas que las rodean cederán bajo tus pies si te quedas quieto! Toma el barril del final y vuela en seguida hacia la izquierda para llegar a otra plataforma y consiguiendo los últimos Lums amarillos de paso (48-50). Sube al tejado de la izquierda y síguelo para hallar una jaula (5). Aplástala para liberar al Diminuto, corre de vuelta abajo y cruza la abertura para hallar el portal.









RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

NIVEL 13

LA GRAN GRIETA

Lums amarillos: **50**
Jaulas: **6**
Extras: **1 Globo Cristal**

Tras un interludio protagonizado por Barbaguda, prepárate para una auténtica carrera hasta el final. En cuanto entres en este nivel te empezará a atacar el barco pirata. La idea es irte moviendo por las pasarelas de madera lo más rápido posible para que no te tiren al abismo de debajo. Sigue el saliente de cerca, saltando todos los huecos y usando las cuerdas para cruzar huecos anchos. Todo se hundirá al abismo si te quedas quieto, así que no te detengas ni un segundo. Salta los obuses que correrán hacia ti y haz buen uso de los Lums morados para ganar algo de altura y bajar flotando, de forma que tengas tiempo para disparar a las jaulas que pases. En total tienes que cargarte tres jaulas (1-3) y conseguir una decena de Lums amarillos (1-10). Al final, dale al interruptor para bajar los haces láser y corre a la siguiente sección. Una vez más, deberás dejas atrás los ataques del barco pirata. Tira por la pasarela y hacia la torre del final: debes correr por la parte de fuera mientras evitas las explosiones. Sin embargo, la torre empieza a hundirse en seguida en el agua, ¡así que deberás ir el doble de rápido! Trepa por las cuerdas que te encuentres y rebota en los trampolines para llegar a la cumbre. En esta subida habrás encontrado un Puño de Fuerza, otra jaula (4) y más Lums amarillos (11-18). Cuando llegues a lo alto de la torre, mata al pirata y dale al interruptor de detrás antes de trepar por el mástil de la izquierda y darle a otro interruptor: éste hace girar una pasarela para que la cruces corriendo. Toma los Lums amarillos (19-24), sin olvidarte del que hay a tu espalda (25). Cárgate la Jaula (5) y esprinta desde el extremo, revoloteando sobre la abertura de delante.

De nuevo fuera, hay que volver a correr por estrechas pasarelas de madera mientras evitas el fuego de los piratas. Rodea la cara del precipicio usando las cuerdas para trepar por encima de los grandes huecos hasta llegar al enorme salto del final. Despega de un salto y ve flotando mientras recoges los Lums amarillos (26-40) y disparas a las bombas voladoras que vienen hacia ti. Abajo del todo, aterriza en la pasarela de madera y sigue corriendo en torno a la montaña hacia la amplia abertura que hay al otro extremo.

Recorre el pasadizo y sal al astillero: corre adelante y mata al pirata bien pertrechado para abrir las puertas de la izquierda. Ten cuidado con él y no dejes que se te acerque mucho. Luego, cruza las puertas y rompe la jaula (6) de dentro. El Diminuto abrirá el portal de vuelta a la Isla de los Portales, pero antes de volver no olvides correr a la izquierda y subir la cuesta a por dos Superlums (41-50) y un Globo Cristal.

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

NIVEL 14

EL TECHO DEL MUNDO

Lums amarillos: **50**
Jaulas: **2**

Al empezar hay un pirata robot justo ante ti, así que haz que te persiga para que caiga por el borde del precipicio y luego corre adelante y ve al telesilla. Para llegar al final del primer elevador deberás desplazar la silla en el eje y evitar todos los obstáculos. ¡No te estampes contra una pared o detrás de un conducto a menos que quieras volver a empezar desde el principio! Intenta conseguir tantos Lums amarillos (1-33) como puedas y no te olvides el Lum verde a medio camino para que tu viaje sea algo más fácil.

Al final del elevador, activarás sin querer las alarmas. Ocúpate del monstruo que aparece, echa a correr por el pasillo, coge el Lum amarillo (34) y sube las escaleras hacia el siguiente pasadizo. Salta los barriles rodantes y agazápate por la abertura de la derecha subiendo por la escalera de cuerda hasta una gran sala llena de cajas. Al fondo hay otro monstruo barrilero del que debes deshacerte. Cuando no sea más que un montón de astillas, dispara a la jaula (1) para hacerte con los Lums amarillos (35-37). Hay otro Lum amarillo (38) en la pared de la izquierda y otro en lo alto de una caja (39). Recoge un barril, dirígete al fondo de la sala para pillarte un Lum amarillo (40). Gírate y pasa por el hueco que tienes a mano derecha. Vuelve a girar a la derecha y luego a la izquierda. Ayúdate de la plataforma móvil para cruzar el gran hueco y lanza el barril contra la puerta. Usa las telarañas para recoger un Lum amarillo (41) y acceder a una nueva sala en la que encontrarás un Puño de Fuerza, un Lum amarillo (42) y un Diminuto. Síguele de vuelta a la sala llena de cajas adonde freíste al monstruo barrilero para pasar por debajo de la arcada de detrás. Trepa por las cuerdas hasta arriba, sigue el corredor hacia la siguiente sala y cárgate al siguiente monstruo. Cárgate la jaula (2) y recoge los últimos Lums amarillos (43-50). Sube los escalones y cruza las puertas del final para dar con el portal de regreso.

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

NIVEL 15

EL SANTUARIO DE TIERRA Y LAVA

Lums amarillos: **50**
Jaulas: **7**





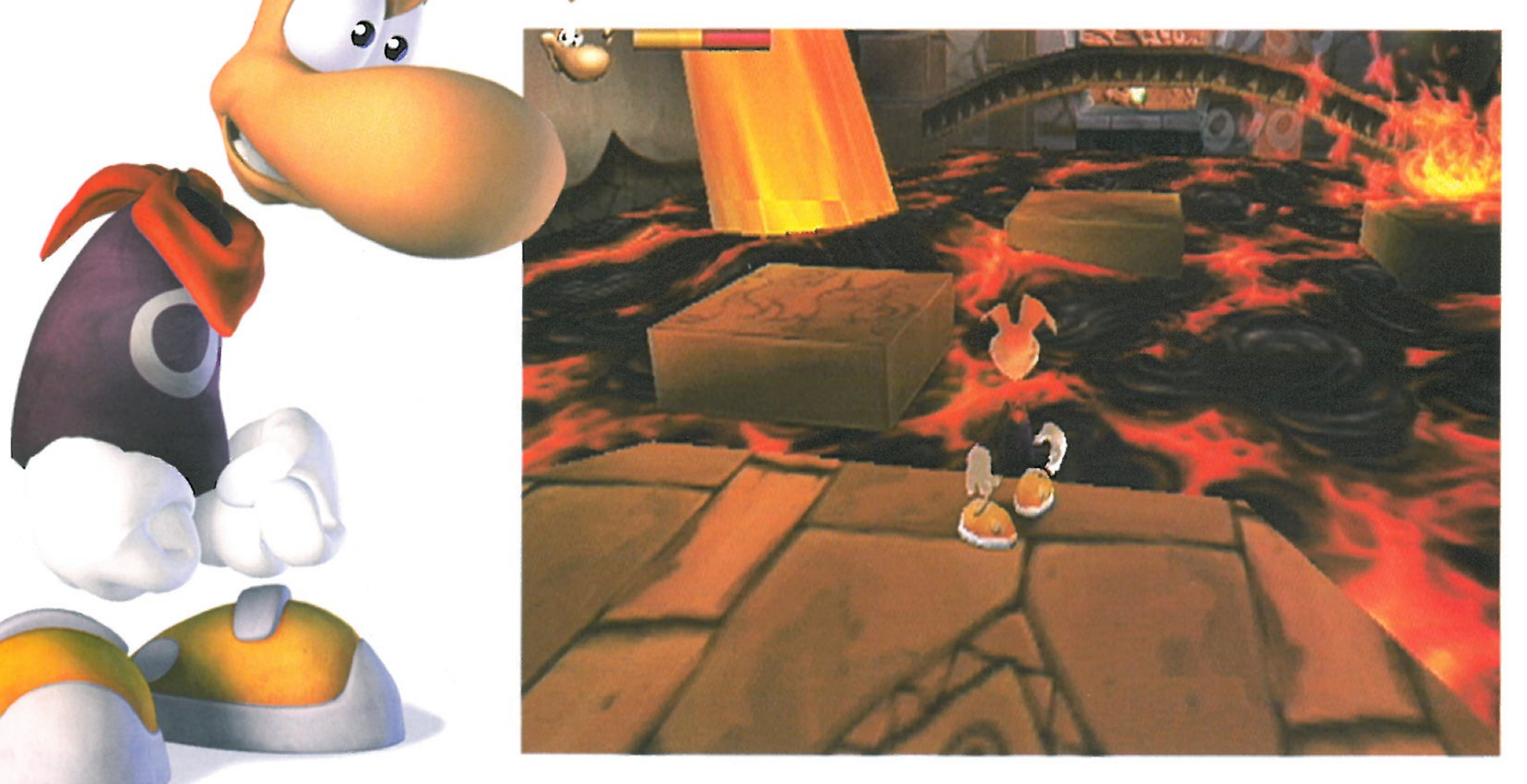
Apareces junto a Ly. Comunícate con ella pulsando sobre la cruceta direccional y se activará el portal que conduce al nivel 16 denominado La Gran Prueba. Corre por las pasarelas a través de la roca y salta a la plataforma de cuerda. Mata al pirata que aparece y luego salta desde el otro lado para caer sobre el barril flotante. Deja que te lleve por el agua pero vigila con los fantasmas que suben e intentan derribarte. Una vez en la cueva de delante, salta a la pasarela y corre por ella mientras saltas los barriles que ruedan hacia abajo. Al llegar arriba, usa el Lum morado para balancearte a la abertura de enfrente y luego salta y baja flotando a la rama cubierta de musgo.

Corre por las ramas, evitando las pirañas brincadoras y matando a los globos oculares que te salgan al paso. Cruza las dos grandes rocas de caparazón de tortuga y acércate a la pasarela de madera: tírate a los tablones de debajo, gírate y dispara a la jaula (1) para soltar un Lum morado. Úsalo para columpiarte por encima del amplio hueco entre pasarelas y corre adelante, saltando los agujeros del suelo. Coge el Puño de Fuerza y pasa a través de la arcada hacia el templo. Cárgate al pirata y a todos los ojos y recoge los Lums amarillos (1-5) antes de pasar por la siguiente arcada. Sigue el pasaje hacia la sala del final, dispara a la jaula (2) para hacerte con un Superlum (6-10) y ve por la rampa de la derecha al balcón de encima. Mata a los gusanos que se interpongan en tu camino y pasando por la arcada del final.

En la siguiente sala mata a todos los gusanos y cruza las plataformas, usando la pared enrejada para recoger los Lums amarillos (11-13) ir trepando al saliente de la izquierda. Baja por el túnel y fulmina a los tentáculos espinosos para despejar el camino. Gira a mitad del camino para ver escondida una jaula (3) con Lums amarillos (14-16) y continúa hasta la gran sala del final para recoger más Lums amarillos (17-19).

Salta a la extraña flor morada y volverás montada sobre ella por el pasadizo por el que viniste: vuelve a disparar a los tentáculos y, cuando regreses a la primera sala, bajarás por un profundo agujero. Dispara a la pared para despejar el camino y luego prepárate a saltar cuando la llamarada encienda la planta. Recoge un Lum amarillo (20), vete a la siguiente planta y continúa pasadizo abajo mientras recoges otro Lum amarillo (21). Cambia de planta cuando se chamusque la que utilizas para desplazarte y derriba la obstrucción. Esquiva los tentáculos que saltan desde la pared mientras recoges Lums amarillos (22-23). Cuando la planta desaparezca, baja flotando a la plataforma de debajo haciéndote con más Lums amarillos (24-25) y cruza la abertura.

Salta por las pequeñas plataformas de la lava, pero no dejes de moverte porque se derrumban con tu peso. Ve al saliente para hacerte con un Lum amarillo (26) y salta al del otro lado para pillarte otro Lum amarillo (27). Dirígete al balcón de arriba del todo y corre por él. Dispara a la jaula (4) para hacerte con los Lums amarillos (28-30) y cárgate al pirata. Dispara al botón y usa en seguida la plataforma que aparece para cruzar de un salto y pasar por la puerta. En la siguiente



sala, usa la pequeña plataforma a la derecha en la que flota un Luma amarillo (31) para llegar a la torre móvil y luego espera. Cuando el saliente alto se mueva, síguelo por debajo del río de lava para usarlo como paraguas y mantenerte seco. Recoge otro Lum amarillo (32), salta al pequeño saliente del fondo para hacerte con un Lum amarillo (33) y trepa por la pared enrejada hasta arriba recogiendo varios Lums amarillos (34-36). Vuelve a bajar flotando al saliente móvil y aguarda a que se ponga al nivel de los salientes más pequeños que hay alrededor de la torre. Cárgate al pirata, sube a lo más alto y busca la jaula (5) con Lums amarillos (37-39) en su interior. Salta al saliente en el que hay otro Lum amarillo (40) y pulsa el botón para abrir la puerta, cruzándola corriendo antes de que se cierre de nuevo.

Sigue el corredor hacia la siguiente sala, matando a los gusanos del camino y cogiendo los Lums amarillos (41-42). Salta las espinas pero ten cuidado con el tentáculo que se abre paso a través del suelo. Dale al botón y espera a que la puerta se empiece a cerrar para volverle a dar: ve haciendo esto para abrir la puerta lo suficiente como para poder pasar. Gira a la izquierda y baja por el enrejado oculto para pillar dos Lums amarillos (43-44). Salta a la plataforma, dispara a la jaula (6) que contiene varios Lums amarillos (45-47) y regresa al enrejado. Sube arriba y baja por la rampa para hacerte con otro Lum amarillo (48). Salta a la pasarela de enfrente y avanza rápidamente para evitar que la pared móvil de espinas te tire a la lava. Salta a la plataforma y de esta a la siguiente pasarela con otra pared móvil. Cuando llegues a la hilera de pilares, cruza de un salto y dale al botón en la misma acción para crear una plataforma en la que puedas aterrizar. Ve más allá del siguiente conjunto de espinas móviles y tira por la izquierda al pasaje. Al final, recoge los dos Lums amarillos (49-50) que hay tras las columnas y lanza unos tiros al bloque del portal para que reboten y se carguen la jaula (7) que encierra al Diminuto.







RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

NIVEL 16

LA GRAN PRUEBA

Lums amarillos: **50**
Jaulas: **0**

Otro de los niveles de carreras, y éste resulta algo más peliagudo por sus complicados saltos y sus plataformas móviles. Aunque Ly puede saltar grandes distancias y pasar sobre los estanques con un solo brinco, Rayman no, o sea que deberás usar los nenúfares circundantes para cruzar al otro lado sin caer. Procura estar siempre en movimiento y calcula bien los saltos o acabarás volviendo al punto de reinicio. Una vez más, asegúrate de hacerte con todos los Lums amarillos del camino para mejorar tu conocimiento de los Lums. Como premio recibirás un Puño de Fuerza.





RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

NIVEL 17

BAJO EL SANTUARIO DE TIERRA Y LAVA

Lums amarillos: **50**
Jaulas: **4**
Extras: **1 Máscara**

La ya habitual visita a la Sala del Consejo de los Diminutos precede este más que complicado nivel. Cuando llegues, Ly aparecerá y te otorgará otro poder especial: la habilidad de volar con tu helicóptero. Ahora que puedes ir para arriba además de hacia abajo, aunque no te creas que esto te facilitará mucho el trabajo.

Salta de la plataforma y revolotea, girando de inmediato para encarar la pared de debajo del saliente. Dispara a la obstrucción y ve a través del hueco. Pósate en la plataforma de dentro y corre hacia el final cargándote al pirata que te sale al paso. Rompe la jaula (1) de detrás del enrejado de enfrente para hacerte con varios Lums amarillos (1-3) antes de volver a la sala inicial. Ahora sube con tu helicóptero y dirígete a través del pasaje espinoso de encima mientras recoges un Lum amarillo (4). Evita los tentáculos y a los gusanos que flotan hacia ti y aterriza en la plataforma del final. Ni se te ocurra tocar las paredes.

Si miras a tu izquierda, verás un ventilador: mala cosa, porque cuando intentas revolotear desde aquí, el ventilador te tira hacia delante y no puedes volar hacia atrás o detenerte. Salta y evita la llamarada, pasando a través de la ancha arcada, recoge otro Lum amarillo (5) y pasa por la angosta abertura. Vuela a baja altura en la siguiente sala para pasar por debajo del techo espinoso, pero ten cuidado de evitar los chorros rotatorios de llamas que hay justo delante. Déjate caer y vuela por debajo de otro techo bajo antes de esquivar los tentáculos que sobresalen de la pared. Cruza la abertura hazte con un Lum amarillo (6) y dispara a la siguiente obstrucción antes de dirigirte a la estancia que sigue. Ve desviándote en torno a los flujos de lava que emanan del techo, toma todos los Lums amarillos (7-9), cárgate al pirata y aterriza en la pasarela de la izquierda en la que hay varios Lums amarillos (10-12). Llega al final de la pasarela y da media vuelta, rompiendo la jaula (2) con Lums amarillos (13-15) que cuelga debajo de la pasarela. Corre a la sala del final y mata a todos los gusanos, luego alinéate con el pilar de encima y flota hacia arriba. Recoge el Superlum (16-20) que hay cerca del techo, y lanza tiros contra el borde inclinado del pilar para que reboten hacia abajo y destrocen la obstrucción. Déjate caer por el nuevo pasadizo.

Hay otro ventilador detrás de ti al llegar al fondo, así que prepárate para un viajecito rápido cuando actives tu helicóptero. El empuje del viento te hará subir la cuesta de lava, así que trepa en seguida para no caer en ella. Ve zigzagueando para evitar los chorros de lava ardiente que emanan de encima, agazápate debajo del techo bajo y sube en seguida antes de caer al magma. Continúa avanzando por el túnel y pasa por debajo o por encima de las vigas espinosas que obstruyen el pasaje. Habrás recogido bastantes Lums amarillos (21-29) antes de que puedas desviarte hacia un túnel que verás a mano izquierda. En él hay dos piratas que matar y dos jaulas (3-4) con dos Superlums (30-39) que recoger. De vuelta en el túnel principal, agáchate en el nuevo techo bajo mientras recoges un Lum amarillo (40) y adéntrate en largo pasadizo, eludiendo los tentáculos y recogiendo los dos Superlums (41-50) antes de cruzar la puerta.

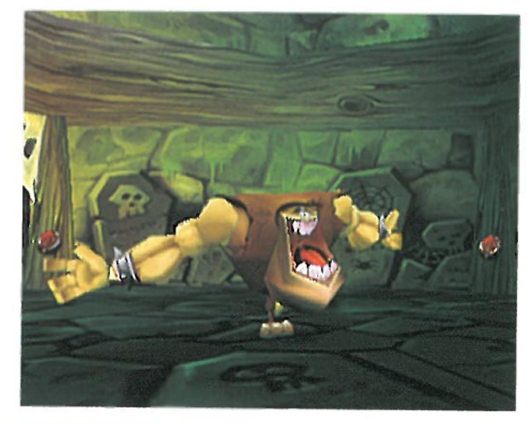
Aquí dentro todo está demasiado tranquilo... ¡pero de pronto algo surge detrás de ti y te da en toda la cabeza! ¡Has perdido tus facultades de vuelo! Ahora deberás luchar con Fruch, el guardián de este santuario. Avanza corriendo por las plataformas, saltando los huecos que haya por el camino y esquivando o saltando las llamaradas que Fruch te lanza. Cuando llegues a una telaraña, rebota en ella y revolotea, girándote y disparando a la estalactita que hay en la parte inferior del puente. Ésta caerá encima de la testa de Fruch y le hará daño. Eso sí, asegúrate de salirte flotando de en medio o te golpeará cuando bajes. Debes hacer esto tres veces para matar al guardián, así que no te pares y no olvides alejarte de la lava a no ser que quieras que esta pelea acabe antes de tiempo.

Una vez muerto Fruch, saldrá un Lum morado. Dispárale y balancéate hacia la pasarela de encima antes de correr a la torre en medio del escenario. Tírate por el agujero del centro y corre por el pasadizo para dar con la tercera Máscara.













RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

NIVEL 18

LA TUMBA DE LOS ANTIGUOS

Lums amarillos: **50**
Jaulas: **6**

Tras otro episodio esperpéntico con Barbaguda como protagonista, baja las escaleras hasta el fondo y mira el letrero de la pared. Aléjate mediante un salto de la puerta que tienes detrás para caer en una plataforma: corre por ella para hallar una jaula (1) con varios Lums amarillos (1-4) en su interior y el interruptor con el que hacer subir la puerta. Vuelve atrás y pasa por la abertura... para encontrarte con que una araña gigante cae justo detrás tuyo.

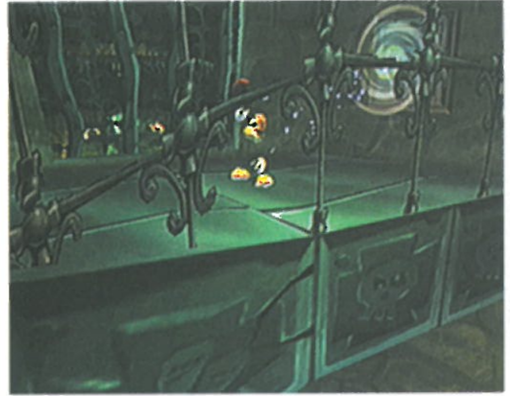
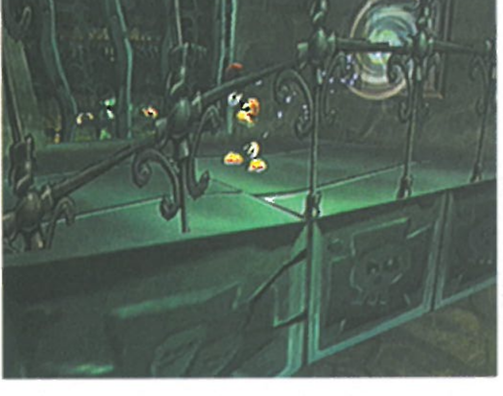
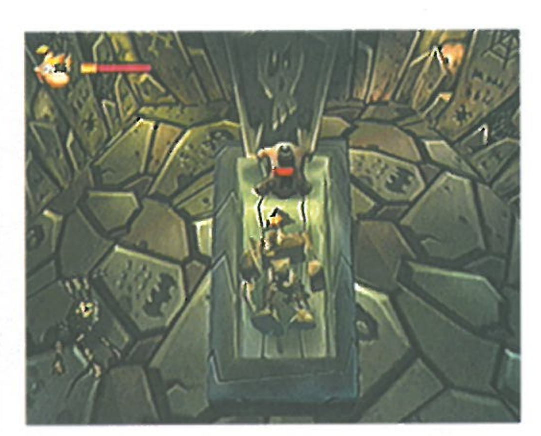
Sube la cuesta y sortea a los fantasmas que aparecen por el camino, recoge los Lums amarillos (5-10) que rodean el foso y tírate dentro de él. Tira del interruptor de la lápida, vuelve a subir usando la telaraña de detrás y salta por las cajas que flotan en el agua. Al final, salta al agujero, trepa por la telaraña y gira a la izquierda. Mata al pirata de al lado y esquiva la gran garra mientras sigues la pasarela. Salta a la telaraña que hay al otro lado de la plataforma de huesos. Sube arriba hacia la derecha y dale al interruptor del saliente. Vuelve a la entrada de esta sala.

Gira a la izquierda y luego tuerce de nuevo a la derecha justo antes de la telaraña para hallar otra estancia. Corre al final de esta cripta, esquivando las garras de los ataúdes y matando al pirata que sale de un salto a la derecha antes de accionar el interruptor de detrás de la última lápida a mano izquierda. Vuelve a la entrada y trepa por la telaraña de fuera para llegar a un pasadizo arriba del todo. Corre por él y sigue la pasarela por encima del agua mortal, saltando por las cajas que elevaste al accionar los interruptores. Trepa por la telaraña y déjate caer en el interior de la tumba de arriba.

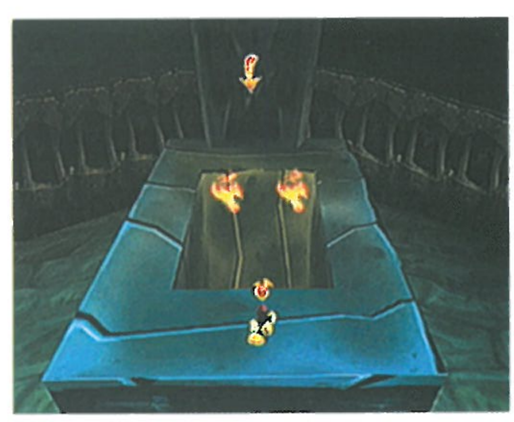
Desde la izquierda salta y dispara repetidas veces a la rueda dentada a mano derecha para elevar la puerta. Luego, salta al barril flotante. Úsalo para ir al final antes de saltar al siguiente: sube por la telaraña del otro lado y cárgate al pirata que te dispara. Dale al botón para apagar el campo eléctrico, cruza corriendo y tírate a las plataformas de madera. No te pares porque se desploman bajo tus pies: corre hasta el final y salta a la plataforma flotante, brinca por encima del rayo láser y cae sobre el barril.

Ve en el barril y trepa por la telaraña a la derecha hasta la plataforma para hallar un barril de pólvora. Enciéndelo con la antorcha y sal volando a lo largo para recoger los Lums amarillos (11-13). Luego tírate a la plataforma de abajo, justo enfrente, y gira a la derecha para freír al pirata. Date la vuelta y salta para disparar a la jaula (2) de detrás de ti, soltando un Lum morado que puedes usar para balancearte de vuelta a la plataforma del barril de pólvora. Toma otro y enciéndelo de nuevo, volando esta vez hacia arriba y hacia el pasaje de encima antes de dejarte caer por el agujero de dentro. Corre por la pasarela y gira a la derecha para hallar otro barril de pólvora: enciéndelo y vuela







hacia arriba, soltándote de forma que caigas al estrecho saliente de madera de encima. Trepa por la telaraña y baja de un salto al siguiente saliente a por otro barril que prender. Haz un viaje al otro extremo de la sala y baja corriendo a la izquierda, girándote para romper la jaula (3) que contiene dos Superlums (14-23). Vuelve a la derecha, elimina al pirata que ha aparecido y tírate por el agujero para caer sobre el barril de debajo. Baja en él por el canal y colúmpiate por la telaraña cuando se detenga para llegar a otro barril y poder recoger un Lums amarillo (24). Cárgate a los fantasma que salen del agua y agárrate al Lum morado de la derecha, balanceándote hacia la telaraña de la pared. Sube y salta a la viga de al lado, agárrate al Lum morado de la izquierda y mécete hacia el otro lado de la viga donde hay una jaula (4) con dos Superlums (25-34). Verás tres Lums morados más en línea desde los que columpiarte para llegar al otro extremo. Corre por el pasadizo, trepa por la telaraña y baja corriendo por el siguiente túnel: dispara a las ruedas dentadas del final para abrir la puerta del suelo, pero ten cuidado con la descomunal araña.

Salta al barril flotante de delante y baja en él por el pasadizo, disparando a los botones mientras avanzas para desactivar los campos eléctricos y cruzar sin peligro. Recoge los Lums amarillos (35-40) y, cuando llegues al siguiente barril, deberás saltar sin parar entre los dos para esquivar los proyectiles que te tiran desde arriba. Cuando al fin llegues al final del río, desciende de un salto y sube por la escalera de cuerda hasta arriba. Ve a la gran área abierta y dispara al pirata bien armado que viene tras de ti. Toma el barril de pólvora y llévalo a lo alto de las escaleras, reventando la puerta y rompiendo luego la jaula (5) de dentro que contiene dos Superlums (41-50).

Corre a la izquierda del balcón y agárrate al Lum morado, balanceándote hacia la escalera de cuerda de enfrente y subiendo por ella para luego dejarte caer por el agujero de arriba.

Baja corriendo por la pasarela del canal y dale al interruptor para entrar en la sala de "Control Técnico": dentro volverás a encontrarte a Clark. Pero algo va mal... ¡está bajo el control de los piratas! Para detenerlo, deberás disparar a los tres botones de la pared que rodea la arena a fin de activar un rayo láser que atraviese la sala. Ahora haz que Clark te persiga a través de él para que tropiece y dispara entonces al mecanismo que lleva a la espalda antes de que se levante. Ve haciendo esto hasta que el mecanismo explote, liberando a Clark del control mental. Ponte encima de él y cárgate la jaula (6) de encima para soltar al Diminuto de dentro.

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

NIVEL 19

LAS MONTAÑAS DE HIERRO

Lums amarillos: **50**
Jaulas: **3**
Extras: **1 Máscara, 1 Globo Cristal**

Última visita a la Sala del Consejo de los Diminutos. Cuando llegues al lluvioso nivel de Las Montañas de Hierro, corre a la pasarela y gira a la derecha, asiéndote al Lum morado de encima. Ves columpiándote entre los diversos Lums morados para conseguir todos los Lums amarillos de la zona (1-6). Luego déjate caer a la pasarela, avanza por ella y pasa por la arcada del final. Sube por la escalera de cuerda y dirígete al final del corredor para encontrar una sala enorme llena de plataformas móviles.

Balancéate en el Lum morado y cae sobre el saliente giratorio del medio. Píllate todos los Lums amarillos (7-12), saltando el láser de en medio para no irte al otro barrio. Acciona los dos interruptores a los lados para desconectar el campo eléctrico de en medio y déjate caer para aterrizar en el tubo de debajo. Tírate de nuevo para caer fuera y sube corriendo por la cuesta herbosa, matando al pirata que se deja caer a medio camino y disparando luego al siguiente de las plataformas de enfrente al llegar arriba. Salta por los salientes para conseguir un Puño de Fuerza y cruza la abertura de la cueva del final, siguiendo el túnel hacia el claro.

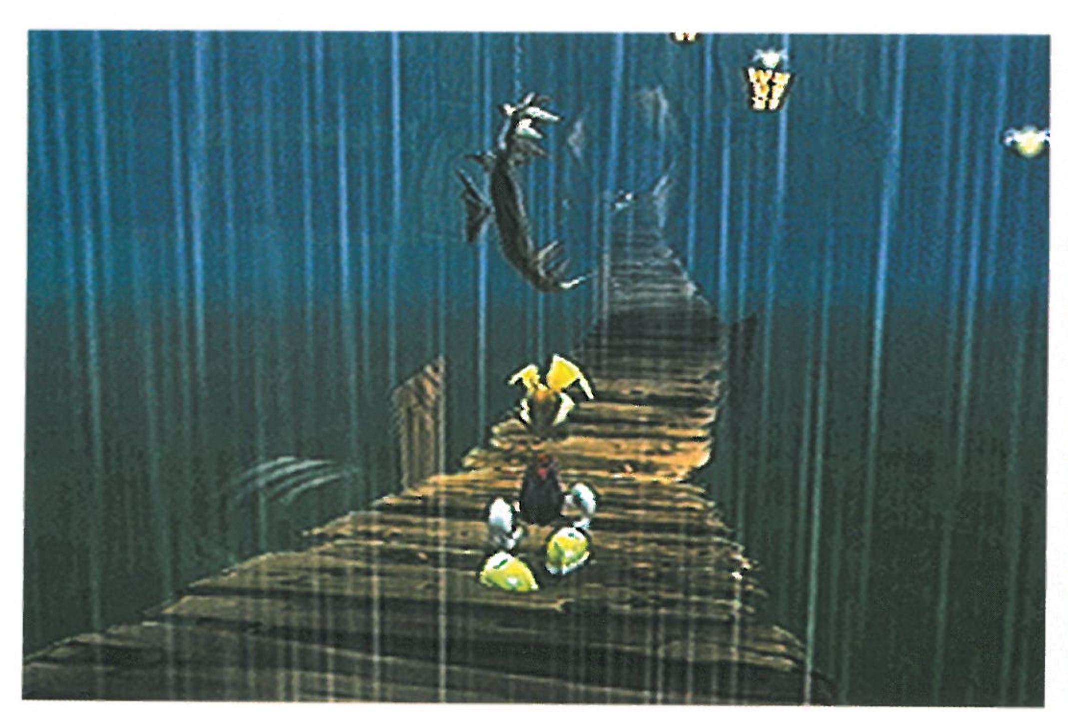
Mata a los dos piratas que te atacan, sube por las cajas y por la escalera de cuerda. Dispara a la jaula (1) para hacerte con unos cuantos Lums amarillos (13-15) y sube hasta la plataforma de arriba del todo, recogiendo otro Lum amarillo (16). Vete volando a la plataforma de la izquierda, dale al interruptor y cruza corriendo la entrada de la derecha. Cárgate al pirata y sube por la escalera de cuerda de al lado, corriendo a través del hueco hacia la pasarela. Mucha atención, ya que a la izquierda hay un Globo Cristal, que, si no fallan las cuentas, debe ser el sexto y último: ya tienes acceso al subjuego multijugador de El Disco Globox. Salta a la derecha y baja flotando a las cajas, eliminado al pirata de la izquierda y aplastando la jaula (2) de debajo que contiene varios Lums amarillos (17-19) antes de brincar a lo largo de las cajas que flotan río abajo. Al llegar

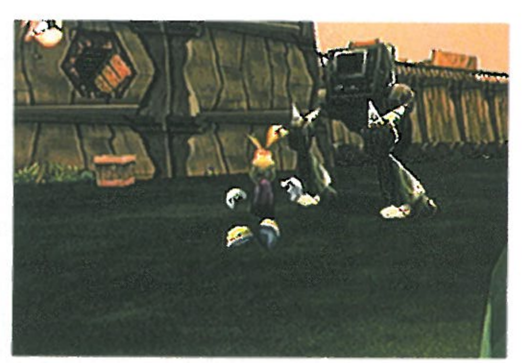


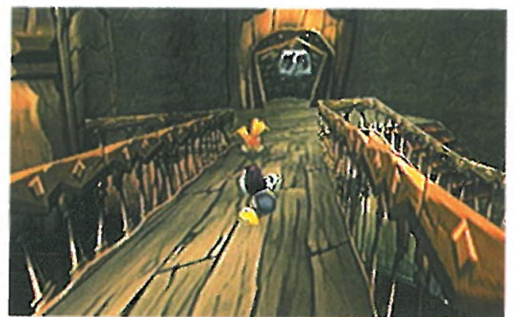
abajo, salta y ve revoloteando hacia la cesta del globo para ir en él a la siguiente área. Avanza corriendo entre las piedras y salta a lo alto de la caja de delante. Cuando el enorme robot salta y choca contra el suelo, la caja sale volando, de forma que te sirve de impulso para meterte en la abertura de encima. Deslízate al fondo y sigue la pasarela, pero vigila con el pirata robótico que vendrá corriendo a por ti. Cárgate la jaula (3) que contiene un Superlum (20-24), corre escaleras arriba y ve al puente. Gírate y dispara a la puerta bloqueada para liberar a un grupo de bebés Globox. Súbete encima de la caja y espera a que salga volando antes de saltar y encaramarte al pasadizo de la derecha.

Deslízate por la pendiente y monta en el obús con patas para darte otro paseo. Deberás pasar por las plataformas de madera que desafían a la gravedad. Si quieres conseguir un Lum amarillo (25) y dos Superlums (26-35), deberás ir girando lateralmente hasta que puedas correr por la parte oculta del entramado. Luego, vuelve a la posición original y da un fuerte giro de 180 grados siguiendo las flechas para llegar a la cubierta y pasar por el exterior del área herbosa. Baja la pendiente del final y acciona los dos interruptores de la pared para abrir la puerta del final. Dirígete hacia el enorme robot saltarín y haz que te persiga por entre los menhires, sin olvidarte de acelerar continuamente si no quieres que te apalste. Cuando los destroce dejará al descubierto unos cuantos Lums amarillos (36-39) para añadir a tu colección. Más tarde, gira a la izquierda, saliendo al muelle y saltando el hueco para entrar en la cueva de enfrente.Cuando llegues a la ribera del fondo mata al pirata que duerme detrás tuyo. Salta a la caja, coge el Lum amarillo (40) y píllate una ciruela para lanzarla a tierra firme. De vuelta a tierra firme, toma la ciruela y úsala para saltar alto a la parte de atrás y hacerte con el Superlum (41-45). Ahora ve a la izquierda de la orilla y agárrate al Lum morado, balanceándote hacia el conducto. Súbete a la caja para hacerte con el Superlum (46-50) y matar al pirata. Ve revoloteando al barco pirata antes de cruzar hacia la pasarela de madera y correr a la abertura del final. Baja por el túnel y cruza la siguiente serie de pasarelas. Al llegar al final, encontrarás a Ugleta llorando por sus bebés y podrás controlar un barco pirata propio para ir a las minas.

El objetivo aquí es dirigir el barco por el abismo para llegar a cada una de las minas y recoger a todos los bebés Globox aprisionados en ellas. Los choques con paredes y obstrucciones dañan el barco. Usa el cañón láser de tu nave para disparar a los soportes de las construcciones que te estorben a fin de demolerlos antes de estamparte contra ellos y vigila con los edificios que responden a tu fuego. Debes pasar primero por la Mina Sur, así que cuando llegues allí, espera a que suban los bebés y continúa hacia delante. Al llegar a la bifurcación, puedes girar a la derecha para llegar a la Mina Este. Haz un giro de 180 grados para regresar otra vez a la bifurcación. Gira a la derecha de las farolas para llegar a la Mina Oeste y continúa por el pasadizo para pasar por la Mina Norte. Irás a parar de nuevo a la bifurcación, pero como ya tienes todos los pasajeros a bordo, enfila por entre las farolas para volver con Ugleta. Como premio recibirás la última Máscara de manos de uno de sus bebés.





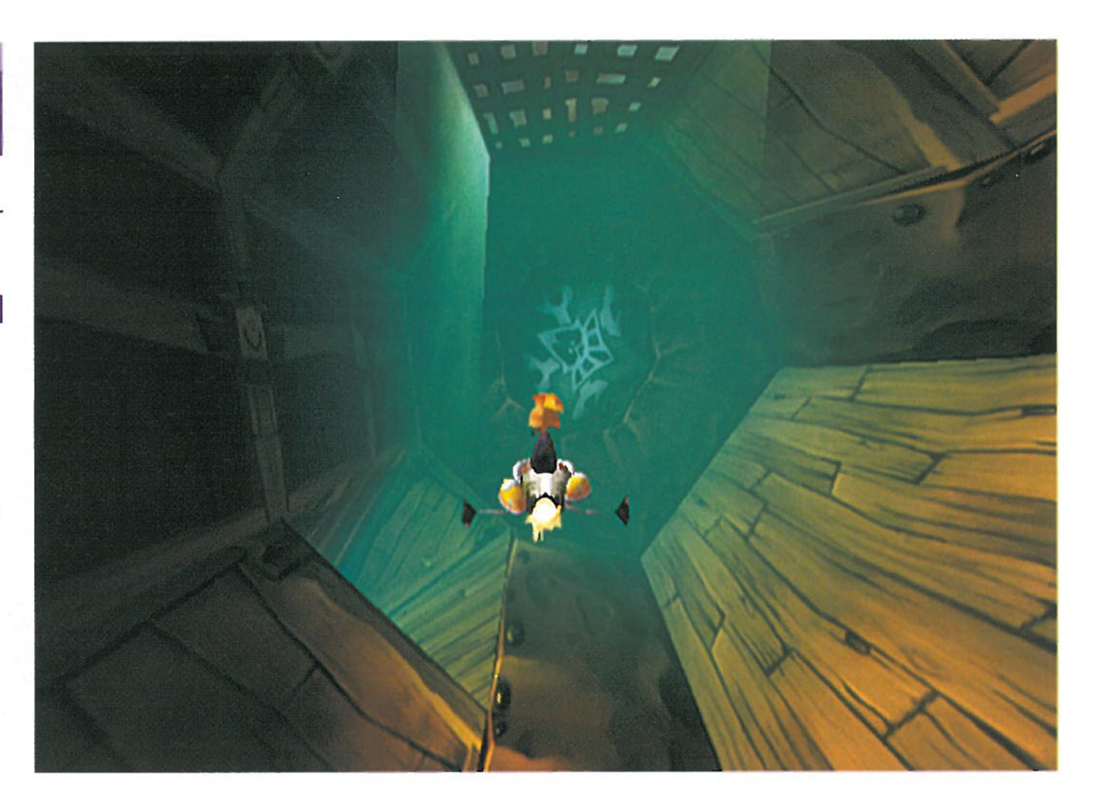


RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

NIVEL 20

LA NAVE PRISIÓN

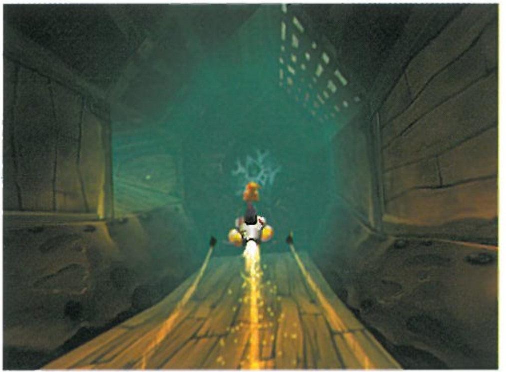
Lums amarillos: **94**
Jaulas: **0**

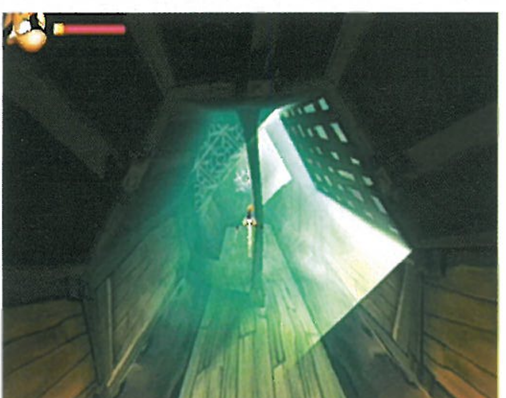


Barbaguda se prepara para el enfrentamiento final con Rayman. Queda poco para que llegue el momento, pero antes debes rescatar a los compatriotas del héroe sin articulaciones. Es momento de emprender el asalto final a la nave prisión de los piratas. En esta primera sección hay unos cuantos Lums amarillos esperándote (1-21). En cuanto toques el suelo, te deslizarás por la cubierta inclinada: asegúrate de saltar a tiempo para no quedar chamuscado en las corrientes de lava de los lados. Tira el stick atrás en las curvas más cerradas para evitar caer y luego corre al fondo y pasa por la abertura.

La siguiente sección de deslizamiento es más difícil por todos los obstáculos que hay pero está repleta de Lums amarillos (22-64). Justo al principio, debes saltar y disparar al interruptor para apagar los rayos láser, mientras que más adelante, tras el gran hueco, si disparas al interruptor harás bajar una plataforma a la izquierda de la trituradora. Justo después hay otro interruptor para volver al camino principal, y luego un par más para pasar el siguiente grupo de trituradoras. Intenta ir lo más recto que puedas: si te pones de lado perderás el control. Cuando al fin llegues al fondo, te deslizarás por el interior de un gran agujero y caerás a una sala de control de debajo. Corre adelante y gira por la derecha hacia la pasarela para hacerte con un Lum amarillo (65). Flota al suelo de debajo para conseguir otro Lum amarillo (66). Fríe al pirata y dale al interruptor de la pared del fondo antes de volver a subir a la sala de control: ahora el panel está activo y habrá aparecido un obús volador. Móntate en él para recoger los Lums amarillos (67-74) que hay repartidos por la enorme sala. No te olvides del Superlum (75-79) que se encuentra sobre el eje de pinchos giratorio. Dirígete a la pasarela del final y roza el interruptor para abrir las puertas, dirigiéndote luego al pasaje. Toda la sección siguiente es un laberinto de corredores que debes franquear en tu obús volador. Concéntrate a tope para pasar esto de una pieza. El hecho de que el obús volador pueda girar en cualquier dirección hace que sea muy fácil desorientarse, así que toma nota mental de en qué dirección va el camino. Cuando llegues cerca del final, entrarás en un foso defensivo en plan Estrella de la Muerte, con lásers que te disparan. No dejes de moverte para esquivar los tiros, pero







no te la des contra las vigas. En tu trayecto aéreo podrás recoger unos cuantos Lums amarillos (80-89). Al final, cruza el pasadizo y elude unas cuantas vigas de metal más recogiendo el Superlum (90-94) antes de llegar a la última estancia. Casi todos los amigos de Rayman son liberados con gran alegría.

RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE

NIVEL 21

COFA

Lums amarillos: **0**
Jaulas: **0**

Ésta es en esencia la batalla final entre tú y Barbaguda. El pirata utiliza a Globox de señuelo y se va de inmediato a su Grolgoth. No tiene sentido intentar dispararle ya que te hará falta algo un poco más potente. Acércate bastante a él y espera a que dispare tres bombas voladoras hacia ti. Alinéate y dispárales para que reboten contra él, pero vigila porque pueden fallar con facilidad. Además, si estás demasiado lejos verá venir el ataque y se largará de en medio, así que intenta anticiparte a su ataque. Cuando le aciertes, te disparará cuatro tiros por los pies antes de intentar saltar y caer sobre ti. Si fallas salte en seguida de en medio antes de que dé el brinco y te deje hecho un cromo. Debes acertarle tres veces para poder pasar al siguiente estadio del combate.

Una vez que Barbaguda haya entrado a lo bruto en la zona de lava de debajo, puedes usar tu obús volador para eliminarlo. Volando a los extremos de uno de los dos túneles cortos puedes recoger una vaina láser que dura unos cuantos tiros. Ahora gírate y dirígete al monstruo, apuntando a los brazos con los que se aferra a los postes. Endílgale un tiro a cada uno para que el robot resbale y caiga a la lava, dañándose él mismo; vuela en seguida muy alto y gírate, disparándole de nuevo mientras está en el suelo.

Ahora Barbaguda se enfada y suelta un par de misiles rastreadores con tu nombre escrito. Deberás dejarlos atrás y hacer que choquen con la pared, así que enfila cualquiera de los pasadizos en dirección a la siguiente vaina láser y da la vuelta de repente para que los misiles pasen silbando junto a ti y exploten. Ve usando la misma táctica para volver a disparar a Barbaguda y causarle más daños.

No sólo el Grolgoth sube a lo alto de los postes de ahora en adelante (con lo cual deberás volar tras él), sino que el nivel de la lava en los túneles no deja de ascender y bajar: ahora debes ir rápido al recoger las vainas láser ¡a menos que quieras ahogarte en la lava! Ve machacándolo para agotarle las últimas gotas de energía y destruirás al Grolgoth de una vez por todas.

Los extras de Rayman

LOS NIVELES DE BONIFICACIÓN

Normalmente, cuando completas un nivel recogiendo todos los Lums amarillos y destruyendo todas las jaulas, accedes a una fase de bonificación. En ella controlas a un bebé Globox que compite con un pirata en una carrera de obstáculos. Para conseguir una gran velocidad, tienes que pulsar continua y rápidamente los botones A y B. El mecanismo es idéntico en todos los niveles de bonificación, y lo único que varia de vez en cuando es el recorrido.

EL PUEBLO GLOBOX

Desde el momento en que adquieres la habilidad de colgarte de los Lums morados, tienes acceso al poblado Globox. Para localizarlo, debes entrar en El Bosque de la Brisa y llegar hasta el descampado repleto de mariposas. Sube por entre las paredes y da media vuelta. Salta y dispara al Lum morado para poder llegar al saliente de enfrente. Continúa por el pasadizo y...¡ya está! Más que un pueblo parece una aldea, con pocos habitantes pero con tres subjuegos. Para acceder a ellos debes reunir los Globo Cristales que se encuentran repartidos en diferentes niveles.



Si reúnes 2 Globo Cristales tienes acceso al subjuego Pyralums, en el que debes recoger 20 Lums rojos en menos de 25 segundos.
Si reúnes 4 Globo Cristales tienes acceso al subjuego Weblums, en el que debes recoger 20 Lums rojos en menos de 28 segundos.
Si reúnes los 6 Globo Cristales tienes acceso al subjuego Disco, que permite la participación simultánea de hasta 4 jugadores. Cuando accedas a él, puedes consultar las instrucciones, pero su funcionamiento es bastante sencillo. Hay que recoger Lums del centro de un escenario circular para llevarlos hasta tu base.

GAME OVER GAME OVER GAME OVER GAME OVER GAME OVER

Zombie Revenge

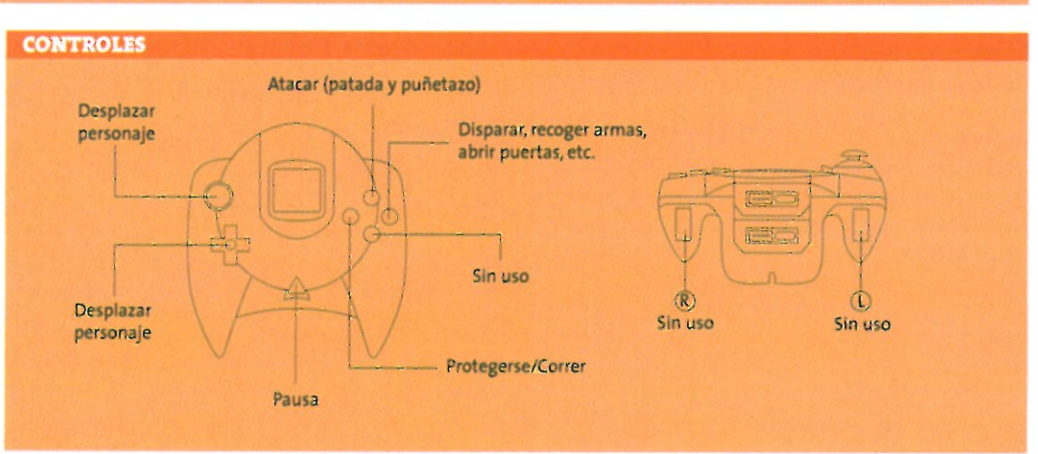
Si el ambiente hostil de Zombie Revenge te está superando, no te preocupes: aquí llega la guía que necesitabas para solventar los problemas de superpoblación.



Género: **Acción**
Opción 60 Hz: **Sí**
Internet: **No**
Idioma: **Textos en castellano**

Desarrollador: **Sega**
Distribuidor: **Sega**
Precio: **8.990 ptas**

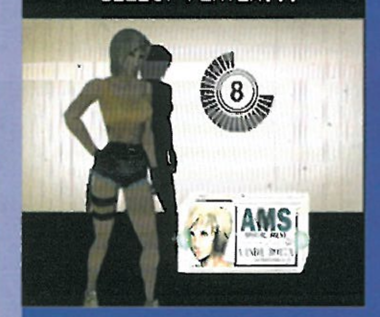
Info VM
Guardar partida: **No**
Minijuego: **Sí**
Datos pantalla: **No**



Los personajes

STICK BREITLING
EDAD: 27
ALTURA: 1'81 M
PESO: 71 KG
Los padres de Stick eran unos científicos involucrados en el proyecto UDS, aunque ahora su madre está muerta y su padre ha desaparecido. Como personaje, Stick es un tipo equilibrado, bueno con una pistola y con los puños: ideal para un principiante.





LINDA ROTTA
EDAD: 22
ALTURA: 1'69 M
PESO: 48 KG
Linda es el miembro más joven de la agencia americana AMS y es letal con un arma en las manos. A ello se une su velocidad, aunque es el miembro más débil del grupo. Sus características la hacen idónea para jugadores expertos.

RIKIYA BUSUJIMA
EDAD: 32
ALTURA: 1'85 M
PESO: 68 KG
Rikiya es un maestro del combate cuerpo a cuerpo, tanto que incluso resulta más mortífero que con un arma. Debido a su voluminoso tamaño es bastante lento y difícil de controlar.



Trucos

MODO DE TRUCOS. Para acceder al modo Cheat (Trucos), consigue los suficientes puntos en los minijuegos de la VM para desbloquear las opciones de vida eterna, selección de área, continuaciones ilimitadas y ausencia de límite de tiempo en el modo Original.

OPCIÓN PARA MODIFICAR EL COLOR DE LA SANGRE. Completa el modo Arcade para acceder a esta posibilidad.

CAMBIAR DE TRAJES. Para modificar las vestimentas de los protagonistas, destaca un personaje en la pantalla de selección, mantén pulsado Start y oprime B, Y o X.

SELECCIÓN DE FASE. Para acceder a la selección de fase, escoge el modo Fighting y, una vez en la pantalla de dicho modo, mantén pulsado Start y elige una opción.



Modos de juego

Aunque es una traslación directa de una recreativa, la versión para Dreamcast de Zombie Revenge cuenta con muchos modos de juego extra para que sigas acudiendo a él una y otra vez.

MODO ARCADE
El modo Arcade de Zombie Revenge ofrece lo que encuentras en la recreativa. Dicho de otro modo, vence a todos los zombies y jefes en el tiempo asignado para superar cada nivel.

MODO FIGHTING (LUCHA)
Esta opción presenta una batalla entre dos personajes del juego y es bastante divertida durante un rato, pero no dura demasiado.

MODO ORIGINAL
El modo Original se compone de tres partes y es más o menos como el modo Arcade, dejando aparte el hecho de que puedes recoger algunos ítems extra para usar en la sala de entrenamiento (Training Room) y en los minijuegos de la Visual Memory.
a) Modo Normal
Parecido al modo Arcade pero con ítems extra que recoger. Se pueden grabar para ayudar a entrenar a tu personaje en los minijuegos.
b) Modo Gun (Pistola)
Este modo supone un desafío algo mayor, puesto que, si bien el revólver es lo que causa más daño, sólo puedes llevar dos cargadores de balas a la vez.
c) Modo Bare Knuckles (Nudillos pelados)
Lo contrario que el modo Gun, ya que los ataques dañan mucho más que cualquiera de las pistolas y además no empiezas con un revólver. Es difícil y sólo para profesionales.

TRAINING ROOM (SALA DE ENTRENAMIENTO)
La sala de entrenamiento es donde eliges a cuál de los tres personajes quieres entrenar en los minijuegos de la VM. Puedes potenciar cinco características del agente de tu elección -experiencia, energía, apetito, ataque y defensa-, mostradas en el indicador (Parameter).

MODO BOSS (JEFE)
Si tienes problemas para derrotar a los jefes en el juego principal, este modo te brinda la oportunidad de depurar tu técnica.

ZOMBIE REVENGE EPISODIO I

ISOLATED AREA

Área 1. Woodside City, 9:32pm

Una primera horda de zombies se abalanzará sobre ti. Elimínalos y rompe la caja.
Allí encontrarás una metralleta (a lo largo de tu recorrido encontrarás otras cajas con diferentes regalitos). Vence a las siguientes bandadas de zombies de la calle, abre la puerta de persiana que hay a la izquierda y salva a la chica. Una vez con el disquete en tu poder, abandona la estancia.
Si estás débil puedes acceder desde la calle a otra sala situada a la izquierda de la persiana. Elimina al zombie del interior y golpea las cajas para que caiga desde arriba un botiquín con el que podrás restaurar tu barra de energía. Si estás bien de vida, puedes seguir directamente las flechas que te llevarán al primer jefe. Antes, sin embargo, procura equiparte con una metralleta o escopeta.

Jefe UDS-03. Este monstruo surgido de los escombros se hace acompañar de dos molestos zombies. Ocúpate de ellos primero y ataca a UDS-03 a distancia. Cuando se vuelve rojo, significa que está a punto de embestirte, así que muévete para esquivarlo. Cuando acabes con él, recoge la granada que se esconde dentro la caja.

Área 2. Edward Street, 10:18pm

En este callejón debes vencer a todos los zombies. Sírvete de la granada que pillaste antes para despejar tu camino. Después cruza la puerta que hay a tu izquierda. Allí encontrarás un ordenador (y dos zombies) en el que podrás visualizar el contenido del disco que te dio la chica. Elige una de las cartas que muestra la pantalla del ordenador: esto determina el ataque especial que lanzará el jefe final: fuego, rayo o resurrección. Ahora sal y baja a las alcantarillas.

ZOMBIE REVENGE EPISODIO II

BIOLOGICAL WEAPON

Área 3. Industrial Sewage Plant, 11:03pm

Tras bajar por las escalerillas llegarás al alcantarillado. Justo en el punto de partida, y a tu izquierda, hay un ventilador. Dispara a las aspas para revelar un botiquín y munición. Después elimina a los zombies del primer pasaje. Para desactivar la barrera luminosa y poder cruzar al siguiente corredor deberás encargarte también de las plantas venenosas. Al acceder al segundo pasaje, adelántate un poco para evitar el láser (despues deberás evitar más lásers y también rocas). En este corredor y en posteriores hay una serie de puertas que te darán acceso a armas y vida extra. Cuando llegues al final, dirígete al conducto de las ratas para dar con el jefe de nivel.







Minijuegos

En el modo Training (Entrenamiento) puedes descargar unos minijuegos para la VM mediante los que podrás aumentar las habilidades de los personajes del juego y conseguir puntos para el modo de trucos. Concretamente, hay un modo Food (Comida) en el que puedes alimentar a tu personaje con los ítems recogidos en los modos Gun y Bare Knuckles. De esta forma, pueden incrementar su fuerza y otras características. Barometer, por su parte, muestra las estadísticas de tu personaje. Y los modos que podrían considerarse juegos propiamente son Zombie Doubt, una prueba memorística y, Zombie Fishing, una extraña vuelta de tuerca del juego de pesca de Sega. A continuación, te los explicamos detalladamente. Tras decidir a qué agente secreto quieres entrenar en la VM pulsa A+B a la vez y se te ofrecerán las cuatro opciones de juego.

ZOMBIE FISHING (PESCA DE ZOMBIES)
Jugando a la pesca del zombie aumentará el parámetro de ataque de tu personaje. Para lanzar el anzuelo usa la cruceta de la VM a fin de desplazar el cursor por el lago hasta hallar un punto de lanzamiento adecuado y pulsa A. Una vez que haya picado un zombie, deberás pulsar botones y direcciones tal como se te indicará en pantalla para ir cobrando el sedal. Si cometes demasiados errores o vas demasiado lento, el sedal se romperá y el zombie escapará.
Hay tres tamaños de zombie -pequeño, mediano y grande- y cuanto más grande más puntos recibes, aunque también es más complicado, claro.

ZOMBIE DOUBT (DUDA ZOMBIE)
A base de jugar a Zombie Doubt incrementarás el parámetro de defensa de tu personaje. Éste sostendrá en pantalla varios símbolos y debes recordar en qué orden se muestran.
Después de visualizarse, aparecerá una pantalla de respuesta que exhibirá los ítems antes mostrados, aunque en un sitio equivocado o acompañado de alguno diferente. Debes usar el cursor para señalar el ítem extraño o mal colocado.

Jefe UDS-05. Este jefe es bastante complicado porque te lanza ráfagas eléctricas y se puede teletransportar por la sala. La mejor forma de vencerlo es mantenerte a distancia y disparar a discreción mientras esquivas sus descargas eléctricas (puedes adivinar cuándo te las va a lanzar porque se encorva).



ZOMBIE REVENGE EPISODIO III

ENIGMA

Área 4. Chemical Plant, 11:45pm

Sigue las flechas de dirección a través de la planta química, cargándote zombies y sin olvidar recoger la vida de la primera de las cajas y las armas extra (el taladro perforador y el lanzallamas resultan especialmente contundentes). Te atacará un gran número de engendros, así que debes ser rápido en disparar, pero intenta además tumbarlos con golpes para que suelten sus armas.

Jefe UDS-02. Es uno de los jefes más chungos del juego; procura no acercarte nunca a él. Su ataque principal consiste en disparar tiros de veneno formando un arco en el aire, de modo que elúdelos si puedes. De vez en cuando toma aliento antes de doblarse y rociarte con fuego, así que cuidadín. Además, no deja de engendrar bestiecillas, o sea que procura tirotearlas mientras se te acercan para que no te desborden. Cuando lo hayas pelado aún tendrás que cargarte a diez zombies más antes de subirte a un helicóptero.

ZOMBIE REVENGE EPISODIO IV

TERMINUS OF ALL

Área 5. Ferrocarril South Union, 1:05pm

El helicóptero te dejará en lo alto de un tren en marcha plagado de zombies. Presta atención a las luces de los túneles cuando entres en ellos, ya que te provocarán daños de gravedad. Tanto en el primero como en los restantes vagones con zombies en el techo es posible evitar el combate entrando al interior de los mismos por una de las ventanillas. Esto es especialmente útil en el segundo vagón. Al tratarse de un vagón de carga, no entrarás por una ventanilla sino por la compuerta. Allí, después de librarte de los zombies, podrás recoger un botiquín y una metralleta. Cuando te sitúes sobre la locomotora tendrás que enfrentarte al jefe de este nivel.

Jefe UDS-05 Nikelle. La táctica de ataque de este monstruo volador es lanzarse hacia ti para derribarte, aunque de vez en cuando intentará agarrarte. La mejor forma de acabar con él es mantenerse cerca y llenarlo de plomo, con lo cual no deberías tardar mucho tiempo en pelarlo.

Cuando hayas eliminado a Nikelle, baja al interior de la locomotora siguiendo las flechas. Una vez dentro, debes tirar de la palanca de freno para detener el tren, rechazando al mismo tiempo a una horda de zombies casi interminable. Intercala el tiroteo con la acción de tirar de la palanca y lograrás parar el tren a tiempo.

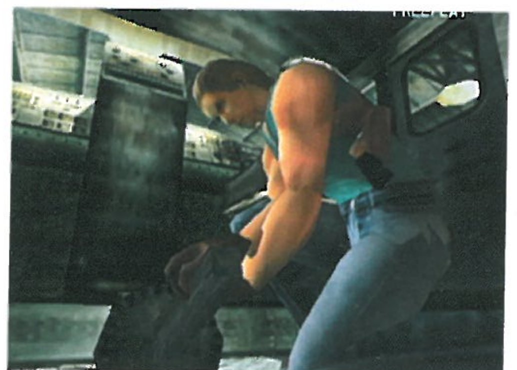
Área 6. Cassandra, 2:15pm

Al principio del nivel, abre la caja de detrás de ti que contiene los estuches de guitarra. Como podrás comprobar, sus notas musicales te serán muy útiles para desembarazarte de los zombies que se acercan. Tras librarte de ellos, sigue las flechas hasta el patio, mata a algunos más (usa, si quieres, la granada de la caja) y prepárate para una confrontación con uno de los jefes más duros.

Jefe UDS-06B. El jefe en cuestión es un apasionado de las babas y su ataque favorito se basa en vomitarte encima sus entrañas, pero puedes predecir cuándo lo va hacer porque levanta la cabeza. También intentará darte un cabezazo alguna que otra vez, así como acertarte















con un láser que le surge de la boca. La mejor manera de vencer a UDS-06B es moverse sin parar, corriendo por los bordes de la sala y manteniéndote lo más lejos posible de él y sus ataques. Debes saber que sólo es vulnerable después de lanzarte un ataque, así que aprovecha esos momentos para machacarlo.

ZOMBIE REVENGE **EPISODIO V**

THE GATE

Área 7. Mount Sacrifice, 3:07am

Lo primero que vas a encontrar en esta área son tres zombies ponzoñosos y especialmente duros. Una vez que te hayas librado de ellos surgirán otros tres de la parte posterior de un camión. No rompas ninguna de las cajas que hay en él y entra, en cambio, por una puerta metálica que hallarás a tu izquierda antes de seguir las flechas indicadoras. Esta sala secreta es el depósito de armas y aquí podrás escoger tres ítems entre minas, granadas, lanzallamas, ametralladoras, y lásers. Una vez armado hasta los dientes, ya puedes ir a buscar a los jefes UDS- TP 00 y TP 01. Sí has leído bien: este nivel tiene dos jefes.

Jefes UDS-TP 00 y UDS-TP 01. Este desafío se divide en dos partes, ya que tienes que derrotar a UDS-TP 00, el jefe más grande, para que UDS-TP 01 salga a por ti. El ataque principal de UDS-TP 00 consiste en disparar una ametralladora y misiles por el pecho, pero puedes saber cuándo lo hará porque antes se agazapa o se echa para atrás. La ametralladora cubre un amplio arco, así que la mejor forma de evitar las balas es rodearlo corriendo para intentar ponerte detrás de él. Usa una táctica similar para eludir los misiles, mientras todo el tiempo le vas endosando todos los cartuchos que puedas a la menor ocasión. Cuando tumbes al primer jefe, éste soltará a su amiguito UDS-TP 01, mucho más vulnerable, aunque aún debes vigilar a UDS-TP 00, sobre todo cuando emita un brillo rojo, ya que te embestirá. Mientras concentres tus ataques en el jefe pequeño, no deberías tardar mucho en vencerlos.

Consejos

Para ayudarte a avanzar aquí tienes una lista de movimientos especiales que facilitarán en gran manera tu viaje y tu batalla contra las fuerzas del mal.

ATAQUE RODANTE. Si pulsas la guardia y el ataque, tu personaje se irá rodando, y eso es bueno para salir de situaciones peliagudas. También puedes asignar este movimiento a uno de los botones sin uso del mando. Dirígete para ello a la opción Key Configuration del menú Options.

ATAQUE EN CAÍDA. Si le das un toque al botón de disparo cuando te derriben, tu personaje soltará unos cartuchos al caer.

ATAQUE CON RECUPERACIÓN. Si pulsas ataque o disparo estando en el suelo, tu personaje efectuará un ataque con recuperación, disparando al enemigo mientras se levanta.

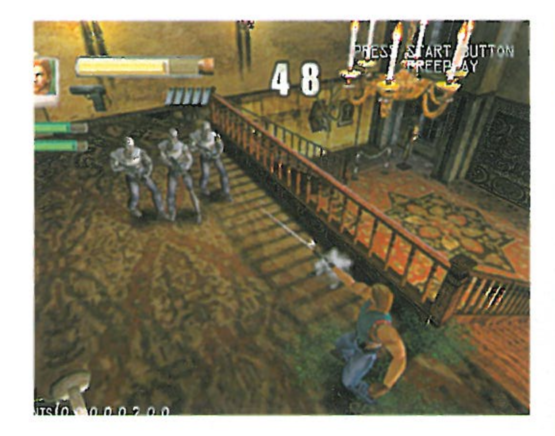
APUNTADO. Tu pistola apuntará de forma automática al zombie más cercano, o sea que no te preocupes si no la pones justo encima. Cuanto más cerca te encuentres de un enemigo más daño le causarás; ¡pero no dejes que se te arrime mucho!

CARGA DE ARMAS. Si mantienes pulsados los botones de ataque y disparo cargarás el arma del personaje, con lo cual será más potente. Ten cuidado, no obstante, porque esto te hace vulnerable a los ataques.

CONTRAATAQUE. Tras pulsar la guardia, pulsa el botón de ataque para realizar un mortífero contraataque.

ESCAPE. Si te encuentras un brete, mantén pulsados los botones de ataque, disparo y guardia. Esto hará que tu personaje lleva a cabo un ataque arrollador que despejará el área inmediata a su alrededor.

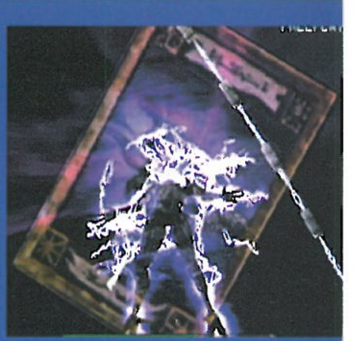




JEFE FINAL







A nadie extrañará que el jefe final del juego sea también el más complicado y el que más tiempo tarde en estirar la pata. El nivel empieza en una plataforma, con Zed volando por ahí y embistiéndote a discreción. Después de un rato empezará a dispararte unas bolas de fuego que debes esquivar si pretendes sobrevivir. La mejor forma de eliminarlo es no parar de dar vueltas para que no te pueda apuntar, mientras tú le sueltas todos los tiros que puedas. Al final Zed caerá al suelo y morirá. Pero no te dejes engañar, ya que resucitará convertido en el Mago, un monstruo enorme y aterrador. En ese instante, la plataforma en la que estés comenzará a viajar por un psicodélico ciberespacio. Es también en este momento cuando entrará en juego la carta que elegiste al principio, que determina el ataque especial que te lanzará este jefe.

CARTA AZUL: Su ataque especial convocará una horda de zombies robot. La ventaja de esta opción es que, mientras te encargas de ellos, el Mago te dejará tranquilo.

CARTA AMARILLA: Si escogiste esta opción en el ordenador, el Mago te lanzará una bola de luz gigante que si te pilla te dejará hecho un guiñapo.

CARTA ROJA: Con esta última opción el ataque que te lanzará el Mago consistirá en una abrasadora lluvia de fuego. Ojo que quema.







Al igual que antes intentará derribarte y te lanzará varios misiles, así que desplázate sin parar para esquivarlo a él y a sus ataques. Como dificultad añadida, habrá una serie de zombies que se te unirán en la plataforma con el propósito de distraerte de tu objetivo principal. Persevera y acabarás por matarlo y completar así el juego. Felicidades, has salvado el mundo una vez más.

ZOMBIE REVENGE EPISODIO VI

THE HOUSE OF THE DEAD

Área 5. Ferrocarril South Union, 1:05pm

Puede que este escenario te resulte familiar. Es el mismo lugar de otro shoot-'em-up para Saturn creado por Sega: el primer The House Of The Dead. Dirígete al área de la fuente y cárgate a los zombies de allí antes de pasar al siguiente escenario junto a los escalones, donde hay zombies y ranas a montones. Sube los peldaños hasta entrar en la mansión, mata a algunos zombies más y tira hacia las escaleras, donde hay un área secreta. Gírate para ponerte de cara al cuadro de la izquierda y pulsa ataque para abrir un pasadizo secreto. Entra en la sala donde hay un botiquín que te reavivará sin perder una continuación. Ten cuidado, eso sí, ¡porque las paredes se acercan y tienen pinchos! Continúa ahora escaleras arriba, girando a la derecha en lo alto, y recorre el área hasta llegar al siguiente jefe.

Jefe UDS-03 Neclien

Mientras no dejes que Neclien se acerque demasiado por el corredor, no tendrás muchos problemas para matarlo, ya que sus únicos ataques son a corta distancia. Si se aproxima lo bastante, estáte atento a su puñetazo con embestida y su puñetazo de la bola de fuego.

Tras acabar con él, seis zombies robot te atacarán con láseres, así que despáchalos y entra en la sala que hay a mano derecha. Ultima a dos zombies más y recoge las armas y la vida extra que hay en las cajas. Prepárate con tu mejor herramienta de trabajo, porque el jefe al que te enfrentarás ahora, es mucho más duro que el anterior.

Jefe UDS-04C

El problema para destruir a este jefe es que recibe ayuda de un número de zombies que pueden distraerte. Como con casi todos los demás jefes, guarda la distancia y dispárale a la cabeza, que es la parte más vulnerable. Cuenta con dos ataques a los que debes estar alerta: un láser y un golpe con la mano. Es bastante fácil acabar con él, siempre que no te acerques demasiado y te mueves sin cesar, pero asegúrate de deshacerte de los zombies para que no te rodeen.

ZOMBIE REVENGE EPISODIO VII

THE DAWN

El nivel empieza en una especie de ascensor con cuatro zombies en cada esquina y tú en el centro, a merced de sus ataques. Sal del medio y de su fuego cruzado y elimínalos uno a uno. Mientras tanto, el ascensor desciende a toda velocidad, así que cuando se pare gira a la derecha saliendo de él y ve a las plataformas. Ahí encontrarás a dos jefes. Primero topas con una criatura similar a UDS-05 que se teletransporta una pasada y lanza andanadas eléctricas. En realidad es relativamente fácil de vencer si usas tácticas parecidas a las de antes. Destruido ese jefe te volverás a encarar a UDS-TP 00 y UDS-TP 01, quienes conservan unos ataques parecidos a los anteriores y se pueden eliminar de la misma forma. Tras destruirlos prosigue por la plataforma hasta que una secuencia de vídeo te presentará al principal jefe del juego: el enemigo mortal responsable de todo este tejemaneje de zombies.

GAME OVER GAME OVER GAME OVER GAME OVER GAME OVER

Trucos a tutiplén

Tech Romancer

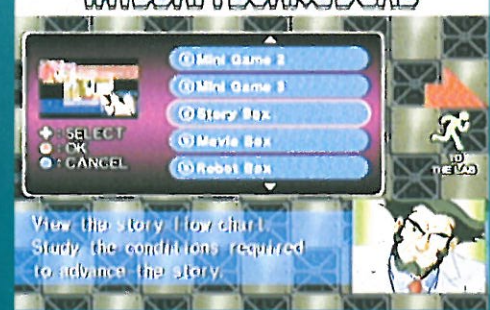
Capcom no ha podido evitar hacer de las suyas y por eso ha introducido unas cuantas sorpresas para alargar la vidilla de un juego, ya de por sí notable. El Tatsumi Techno Dome contiene hasta 16 extras que desbloquear. Aquí están todos los que son y son todos los que están, así que más vale que despabiles y juegues como un loco con los minijuegos para poder conseguir puntos a tutiplén.

Mini-Game 1 Love and Punches
Disponible desde el principio.

Mini-Game 2 Phantasm Unit
Disponible al finalizar el Story Mode con cuatro robots excepto Gourai.

Mini-Game 3 Rock-Paper-Scissors
Disponible al finalizar el Story Mode con los ocho robots iniciales excepto Gourai.

Story Box
Disponible al acabar el Story Mode con un robot. Cuando termines el Story Mode con cualquier personaje, puedes contemplar el camino seguido para llegar al final y ver las condiciones necesarias para acceder a finales adicionales.



Movie Box
Disponible al finalizar el Hero Challenge Mode con un robot.
Cuando termines el Hero Challenge Mode con cualquiera de los personajes, puedes contemplar una alucinante secuencia de vídeo de dicho personaje.



Robot Box
Disponible en el Saori's Lab por 5.000 G.
Contiene imágenes y datos de los robots.

Pilot Box
Disponible en el Saori's Lab por 5.000 G.
Contiene imágenes e información de los pilotos.



Music Box
Disponible en el Saori's Lab por 10.000 G.
Contiene las voces de los personajes y las canciones del juego.

Animation Box
Disponible en el Saori's Lab por 30.000 G.
Un vídeo de alta calidad de dos minutos de duración correspondiente a una intro adicional.



Dark Pulsion
Disponible en el Saori's Lab por 32.500 G.
Puedes usar un nuevo robot en el Hero Challenge Mode y el Versus Mode.

Amuritta's Rafaga
Disponible en el Saori's Lab por 35.000 G.
Puedes usar un nuevo robot en el Hero Challenge Mode y el Versus Mode.

Wise Duck Orso Rosso
Disponible en el Saori's Lab por 37.500 G.
Puedes usar un nuevo robot en el Hero Challenge Mode y el Versus Mode.

Dixen Experiment
Disponible en el Saori's Lab por 40.000 G.
Puedes usar un nuevo robot en el Hero Challenge Mode y el Versus Mode.

Blodia II Custom
Disponible en el Saori's Lab por 50.000 G.
Puedes usar un nuevo robot en el Hero Challenge Mode y el Versus Mode.



Illustration Box
Disponible en el Saori's Lab por 55.000 G.
Contiene ilustraciones varias.

Puzzle Box
Disponible automáticamente al adquirir el Illustration Box.
Contiene 16 puzzles que al ser completados se añaden al Illustration Box como ilustraciones.



PLANETARIO

INTERNET, ACCESORIOS Y EXTRAS

Barato, barato

La conexión a Internet de tu Dreamcast te permite acceder a diversos recursos gratuitos de la Red, aunque no podrás exprimirlos al máximo hasta que no lleguen periféricos como la Visual Memory MP3 o el disco duro.

Vete sin pagar

www.esgratis.net

Un buen punto de partida. Se trata de un directorio de enlaces a lugares que te ofrecen mucho sin pedirte nada a cambio (increíble pero cierto). No se salva nada: música, medios de comunicación, buscadores, software... Piensa que algunos de estos recursos son inaccesibles, de momento, si te conectas desde tu Dreamcast. Las páginas incluidas está puntuadas por los propios internautas para que no te lleves chascos inesperados. Lo mejor que puedes hacer es echarle un vistazo.

Puntuación:



A la rica tarjeta

www.tarjeteria.com

Si estás cansado de comprar la típica tarjeta con perritos cada vez que quieres felicitarle el cumpleaños a alguien, prueba a darte una vuelta por La Tarjetería. En esta página encontrarás postales estáticas y animadas para prácticamente todas las situaciones que se te puedan pasar por la cabeza: cumpleaños, despedidas de solteros, declaraciones de amor, aniversarios de bodas... Además, puedes personalizar cada una de las tarjetas escribiendo un mensaje para la persona a la que vaya destinada. Y si tienes amigos ingleses, franceses o alemanes no te preocupes: también puedes enviarles postales en su idioma.

Puntuación:



Clases virtuales

www.aulafacil.com

La verdad es que no creemos que en estas fechas veraniegas te apetezca hincar los codos pero, por si acaso, Aula Fácil es una buena elección para estudiar algunos cursos de forma totalmente gratuita. Si sigues los temarios que encontrarás aquí, vas a poder aprender desde idiomas, contabilidad o márketing hasta la mejor manera de hacer negocios en Internet. Además, esta página también te ofrece enlaces con universidades españolas, europeas y del resto del mundo y también con otros cursos gratuitos que puedes encontrar en la Red.

Puntuación:

AulaFacil.com

El Portal de la Formación

100Mejores | Universitarios.org | Becas | Trabajo | Portales | Ongs

Nuestros Cursos

Los Mejores cursos on line gratis

Empresa: Contabilidad, Marketing, Negocios en Internet

Idiomas: Ingles, Frances, Aleman

Informática: Crear Páginas Web

Cursos on line Gratis

Características de nuestros cursos

Sencillez: cursos que permiten al alumno avanzar y progresar de manera sencilla y gradual, facilitándole una perfecta asimilación del temario.

Claridad: exposición fácil, evitando complicaciones innecesarias, pero sin renunciar a la profundidad de su contenido.

Gradualidad: partimos de un nivel cero y se avanza paulatina y uniformemente, evitando "saltos en el vacío".

Cursos prácticos, se combina el contenido teórico con numerosos casos prácticos, ya que es la manera de facilitarle al alumno un mejor aprendizaje

Otros Cursos

Una Selección de cursos que se ofrecen gratis en Internet.

Informática: Creación Páginas Web, Aplicaciones Ofimáticas, Java, Lenguaje C, Photo Shop, Sistemas Operativos, Visual Basic

En busca de MP3

www.mp3hispania.com

MP3 Hispania es un elaborado portal en castellano dedicado al mundo MP3 que incluye un buscador de archivos de este formato y otros servicios relacionados con MP3 tales como listas de correo, boletín de noticias, descarga de utilidades de reproducción shareware (solo para PC), noticias y reportajes.

Puntuación:



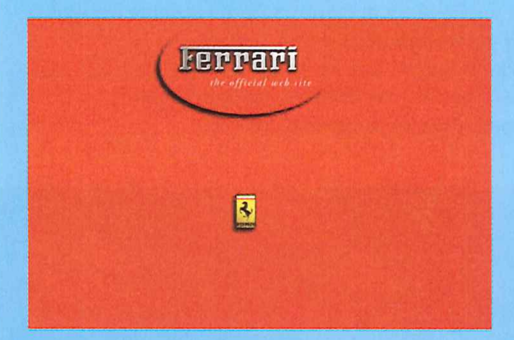
Diario de un internauta

Los protagonistas de la actualidad en Internet son este mes la página oficial de los JJOO de Sydney, la página de Ferrari, una compañía cuyo nombre veremos pronto en dos títulos de carreras para DC y nuestra recomendación musical y cinematográfica.

Lo importante es ganar



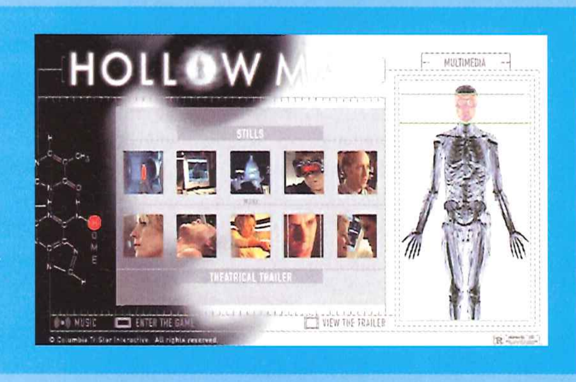
Los juegos de Sydney están a un paso de iniciarse y los australianos ya nos han deleitado con un recorrido submarino de la antorcha olímpica por la fabulosa barrera de corales. La sede oficial de Sydney 2000 cuenta con una sección denominada About the Games en la que encontrarás noticias referentes a la organización de los juegos así como información sobre las mascotas, el voluntariado y un retrato de la realidad cultural, geográfica y social de Australia. Otras secciones incluidas en la sede oficial abordan las diferentes disciplinas olímpicas, los atletas más destacados, los países que compiten e, incluso, los momentos estelares de los Juegos Olímpicos a lo largo de la historia. Para los que tengan previsto visitar Sydney durante el evento les recomendamos la sección dedicada a esta ciudad en la que se proporciona una auténtica guía de ocio y alojamientos.
www.olympics.com



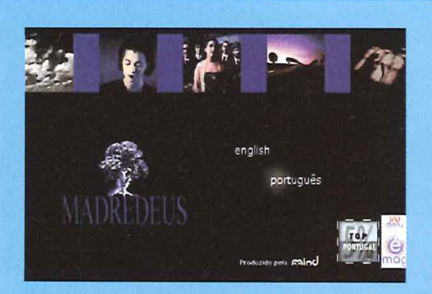
¡A quemar neumáticos!

Dentro de poco, Dreamcast va a vivir la fiebre del rojo pasión. No, no es por el arrollador *triunfo* de la selección española en la Eurocopa sino porque Acclaim tiene previsto lanzar nada menos que dos juegos de carreras en los podremos conducir virtualmente el Ferrari 355 y el más reciente Ferrari 360. Y mientras esperamos al lanzamiento de estos títulos, nada mejor que ir a los orígenes y concretamente a la página Web oficial de la afamada empresa automovilística italiana. En la sede encontrarás secciones tan interesantes como las dedicadas a la competición deportiva, a la historia de la marca y de sus modelos así como a las novedades y noticias de este fabricante afincado en Maranello.
www.ferrari.it

Para pasar desapercibido



The Hollow Man es la nueva propuesta del polémico director Paul Verhoeven. La historia recupera el atractivo mito del hombre invisible aunque el nuevo planteamiento es, cuanto menos, atípico. *The Hollow Man*, que cuenta con actores de la talla de Kevin Bacon, Elisabeth Shue y Josh Brolin, narra cómo el científico Sebastian Caine descubre la sustancia de la invisibilidad y la prueba con él mismo. Desgraciadamente, el proceso es irreversible y Caine acabará convertido en un ser diabólico. Su estreno en España está previsto para el 25 de agosto y en su sede oficial podrás encontrar desde la sinopsis hasta imágenes y trailers de la película.
www.spe.sony.com/movies/hollowman



Ecos de Portugal

El 15 y el 19 de julio actuarán los portugueses Madredeus en Barcelona y Madrid respectivamente. El grupo ha logrado un notable eco en todo el mundo gracias a la maravillosa voz de Teresa Salgueiro y a unas delicadas melodías inspiradas en la música tradicional de su país. Cuentan en su haber con numerosos discos publicados y han compuesto diversas bandas sonoras (entre ellas, la de la película de Win Wenders sobre Lisboa). En su sede oficial encontrarás información de su discografía, composiciones, giras y noticias relacionadas con el grupo.
madredeus.mind.pt



¿La historia se repite?

Lucía Saavedra (A Coruña)

En primer lugar os felicito por vuestra revista, que es muy buena. En segundo lugar me llamo Lucía Saavedra y tengo 12 años y además tengo unas preguntas. Aparte del Evolution y el Shenmue ¿va a salir o hay otro juego de rol para Dreamcast?

De momento está Silver y dentro de un par de meses aparecerá Time Stalkers. Sin embargo, los bombazos llegarán a Japón a partir del mes de agosto. El primero será Grandia II y después se lanzarán Phantasy Star Online y Skies of Arcadia.

¿Hay expectativas de que a la Dreamcast le pase lo que le pasó a la Sega Saturn?

Pues nosotros rezamos cada día para que no se repita la historia, pero ni el mismísimo Rappel con su tanga de tigre nos podría decir que pasará. Lo que está claro es que, cuando aparezca la PlayStation 2, la competencia va a ser brutal y la Dreamcast lo va a tener bastante difícil. De todas formas, no creemos que acabe quedando relegada como la Saturn, la duda está en si podrá luchar contra la Play para disputarle el primer puesto en las preferencias de los usuarios.

Street Fighter 3 1/2

Vanessa García (Tarragona)

¡Hola a todos! Me llamo Vanessa, tengo 19 años y una Dreamcast desde navidades y he decidido escribir para felicitaros por vuestra revista y preguntaros algunas dudas. Ahí van: ¿Va a salir el Marvel vs. Capcom 2 entre los meses de junio y julio?

La fecha anunciada por Virgin ha sido finales de junio o principios de julio, pero nos olemos que puede haber algún que otro retraso para desesperación de nuestro Redactor Jefe Snatcher, que desde que jugó en la versión japonesa con Jill Valentine está todo el día diciendo cosas incoherentes sobre ataques de zombies asesinos.

Dudo que doblen el Shenmue al castellano, pero ¿lo traducirán (el texto) al castellano?

Esto último es lo que, casi con toda seguridad, decidirá hacer Sega después de descartar el doblaje al castellano de las voces por su alto coste. Esperamos que, por lo menos, esta intención de traducir los textos se haga realidad porqué si no mucha gente va a tener problemas para entender los diálogos, y eso es algo vital para disfrutar de verdad de Shenmue.

A ver, que no me aclaro: ¿cuál es el Street Fighter III que saldrá en verano, el 2º o el 3r impacto?

El juego que aparecerá a finales de julio es el Double Impact (que, de hecho, agrupa la primera y la segunda parte de Street Fighter III), mientras que durante el mes de agosto tiene prevista su aparición el Third Strike (la tercera parte). Resumiendo: que todos los impactos aparecerán este verano.

Bueno, espero que me publiquéis y, al menos, salga el nombre de alguna chica en la revista, que parece que se os hayan agotado.

Para que veas que no hay ningún tipo de discriminación, esta vez hay dos mujeres en esta sección. Sólo estábamos esperando que os decidierais a escribir para animar un poco el cotarro.

Konami y EA no se enrollan

Iván Daniel Múñoz (Terrassa, Barcelona)

Hola tíos ¿cómo os va la vida? Lo primero felicitaros por vuestra revista que es la mejor. Ahí van las preguntas: Ahora que Microsoft va a sacar la X-Box. ¿Va a dejar de trabajar para Dreamcast?

A no ser que les lleven las pizzas a la oficina, que nosotros sepamos Microsoft no está trabajando para Sega. Lo único que ha hecho la empresa de Gates ha sido adaptar su sistema operativo Windows para que pueda ser utilizado en la Dreamcast, aunque es verdad que Microsoft estuvo negociando con los responsables de nuestra DC para que los juegos de sus respectivas consolas fueran compatibles. Sin embargo, como al final Sega les dio calabazas, Dreamcast y X-Box van a seguir caminos diferentes.

Está trabajando Konami en algún juego que sea sólo para Dreamcast? ¿Y EA va a sacar algún juego?

Aparte del ya aparecido Deadly Skies, se ha anunciado el lanzamiento de Track & Field y Silent Scope. Por lo que se refiere a EA, de momento no hay rumores de posibles títulos.

¿Va a haber algún juego tipo Driver como el de PlayStation?

No es que vaya a haber un juego tipo Driver, lo cierto es que aparecerá el mismísimo Driver en versión para Dreamcast.

¿Van a sacar el The Lost World para Dreamcast o Daytona USA 2?

La versión de The Lost World sí está confirmada, pero la de Daytona está de momento más lejana que una victoria de España en la Eurocopa.

¿Está trabajando Namco en algún juego para Dreamcast?

Aquí todos estamos cruzando los dedos para que se confirme la aparición de Soul Calibur 2, mientras tanto no parece que Namco esté mucho por la labor. Lo más inmediato podría ser Mr. Driller, un juego de puzzles que poco tiene que ver con ese excelente título de lucha.

Y por último. ¿Van a sacar algún juego tipo Street of Rage o Shinobi?

Lo más parecido que puedes encontrar ahora mismo es Zombie Revenge, pero nosotros no lo meteríamos exactamente en el mismo saco que los dos clásicos antes citados. Ya no se hacen juegos como los de antes ¿Verdad?



Flipando por Navidad

Joel Garrós (Alella, Barcelona)

¿Qué tal consoleros? Soy un chico de 14 años que desde el día de Navidad que estoy flipando.
Esperamos que estés flipando por la Dreamcast y no porque te pegaste un atracón de polvorones en mal estado.

Varias cosas: ¿Hay alguna manera legal de hacer bajar los precios de Internet con la Dreamcast? Porque 63 pelas/min. en hora normal y 75 en hora punta me parece un robo descarado por el morro.
La verdad es que una rebaja en el precio no estaría nada mal, sobre todo teniendo en cuenta que dentro de poco van a aparecer más juegos con los que será posible jugar en red. Quizá la solución a este problemilla que afecta a todos los dreamcasteros llegue cuando el gobierno dé permiso a más compañías para que ofrezcan el servicio de las llamadas locales (que son las que se aplican en las tarifas de Internet) o incluso con el establecimiento de una tarifa plana razonable. Está previsto que esto pase a corto plazo, así que esperamos que dentro de poco dejes de sentirte robado cada vez que accedas a Internet.

Tengo el Re-Volt y estoy entusiasmado con el editor de circuitos pero el inconveniente es que está en italiano cuando todos los otros menús del juego están en castellano. No me digáis que vaya al sistema operativo de Dreamcast porque ya lo he hecho y está configurado en castellano.
Si no lo hubiéramos comprobado por nosotros mismos pensaríamos que nos estás tomando el pelo, pero la verdad es que los chicos de Acclaim debieron sufrir un cruce de cables al diseñar el editor de circuitos. Toma nota porque la respuesta también es un poco surrealista: no intentes configurar la consola en italiano porque entonces el editor te saldrá en alemán, aunque parezca mentira tienes que escoger el ¡¿japonés!? Para poder leer los textos del editor en el idioma de Cervantes. Te lo juramos.



¿Qué escogeríais: V-Rally 2 o Sega GT?
V-Rally 2 es más trepidante, pero Sega GT es un simulador más completo y seguro que te durará más. Además, también está mejor acabado a nivel técnico, así que la elección parece clara.

¿Con Dreameye yo podré hacer una foto y luego irme a una tienda de revelado y tener las fotos en papel?
En teoría podrás llegar a hacer esto si consigues guardar las imágenes digitales procedentes de la cámara en algún soporte de almacenamiento (un cartucho zip, por ejemplo). Además, ese soporte debe poder reconocerse en el sistema informático de la tienda de revelado especializada a la que te dirijas. Tendremos que esperar a que la Dreameye y los periféricos de almacenamiento previstos para la Dreamcast estén de verdad en la calle para comprobar sus funciones y compatibilidad.

Gracias por vuestras respuestas.
De nada por tus preguntas

Trucos con pinchos azules

Jordi Solanellas (Tarragona)

Hola "Dreamplanetarios", ¿cómo va? Vuestra revista me gusta mucho (me parece que no soy el único). Bueno, quería preguntaros varias cosas: Yo tengo (aparte de mi Dreamcast) los juegos Blue Stinger y Sonic Adventure. ¿Tenéis trucos de este último juego?
El truco más útil es el que te permite conseguir los tres fragmentos de esmeraldas de Knuckles en menos de un minuto (seguro que nos lo agradeces porque es un poco complicado) para acceder a sus emblemas. El sistema es muy fácil, busca tranquilamente el primer fragmento de esmeralda y, antes de tocarlo, pausa el juego y escoge la opción Volver a intentar. Ahora puedes ir donde estaba, recogerlo y repetir la operación con los otros dos fragmentos

Entre Power Stone, Resident Evil 2, Toy Commander y Tomb Raider 4, ¿cuál es el juego que me recomendáis más? ¿Por qué?
Si los dos fueran grandes novedades, tendríamos nuestras dudas entre Power Stone y RE2. Sin embargo, teniendo en cuenta que este último ha contado con versiones en otras plataformas antes de recalar en la Dreamcast, nos decantamos por Power Stone, que es una conversión directa de recreativa y además muy original. De todas formas, si cada vez que ves una foto de Lara hay "algo" que te llama la atención, no creemos que hagas mucho caso de nuestras recomendaciones.

¿Cuándo saldrán Shenmue, Power Stone 2 y DAO2? ¿Cuánto costarán?
Dead or Alive 2 verá la luz a finales de julio y Shenmue por Navidad, pero todavía no hay fecha definitiva de lanzamiento PAL para Power Stone 2. Por lo que se refiere a los precios, pueden acabar moviéndose más que Chiquito de la Calzada, pero aquí tienes una previsión: en teoría DOA 2 costará 8.990 pesetas y probablemente Power Stone 2 se ponga a la venta a 9.990. Los tres GD que forman Shenmue pueden incrementar el precio, pero no te preocupes: valdrá la pena.

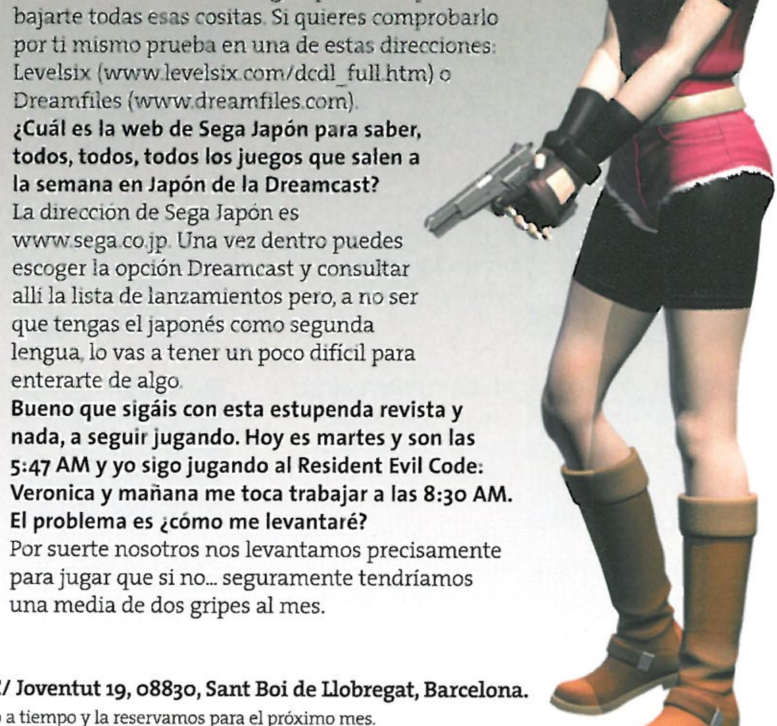
Navegando por Japón

Mencey Falcón (Bilbao)

Hola, ¿qué tal? Soy otra vez Mencey y tengo unas dudas.¿Es posible actualmente con mi Dreamcast y con mi VM de Sega (y no la de Nexus) bajar "saves" de juegos o minijuegos y animaciones? Si es así decirme la web para descargarlos.
Con tu VM no tendrás ningún problema para bajarte todas esas cositas. Si quieres comprobarlo por ti mismo prueba en una de estas direcciones: Levelsix (www.levelsix.com/dcdl_full.htm) o Dreamfiles (www.dreamfiles.com).

¿Cuál es la web de Sega Japón para saber, todos, todos, todos los juegos que salen a la semana en Japón de la Dreamcast?
La dirección de Sega Japón es www.sega.co.jp. Una vez dentro puedes escoger la opción Dreamcast y consultar allí la lista de lanzamientos pero, a no ser que tengas el japonés como segunda lengua, lo vas a tener un poco difícil para enterarte de algo.

Bueno que sigáis con esta estupenda revista y nada, a seguir jugando. Hoy es martes y son las 5:47 AM y yo sigo jugando al Resident Evil Code: Veronica y mañana me toca trabajar a las 8:30 AM. El problema es ¿cómo me levantaré?
Por suerte nosotros nos levantamos precisamente para jugar que si no... seguramente tendríamos una media de dos gripes al mes.



Si quieres contribuir con tus cartas a esta sección escribe a: Dream Planet. Buzón, C/ Joventut 19, 08830, Sant Boi de Llobregat, Barcelona.

Nota de la Redacción: Si tu carta no aparece en esta página no te preocupes, seguramente no ha llegado a tiempo y la reservamos para el próximo mes.

DIRECTORIO

LISTA DE JUEGOS ANALIZADOS



AEROWINGS
Género: **Simulación aérea**
Distribuidor: **Netac**
Puntuación: **40%**



BLUE STINGER
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **75%**



CHUCHU ROCKET!
Género: **Puzzle**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **79%**



CODE: VERONICA
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **98%**



CRAZY TAXI
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **93%**



DEADLY SKIES
Género: **Arcade aéreo**
Distribuidor: **Konami**
Puntuación: **76%**



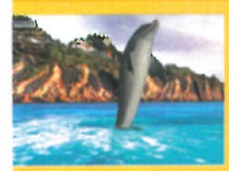
DRAGON´S BLOOD
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **63%**



DYNAMITE COP
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **70%**



ECW HARDCORE REVOLUTION
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **44%**



ECCO THE DOLPHIN
Género: **Aventuras marinas**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **82%**



EVOLUTION
Género: **RPG**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Puntuación: **78%**



F1 WORLD GRAND PRIX
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **75%**



FUR FIGHTERS
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **82%**



JOJO'S BIZARRE ADVENTURE
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **74%**



MAKEN X
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **85%**



MARVEL VS. CAPCOM
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **80%**



MDK 2
Género: **Acción**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **70%**



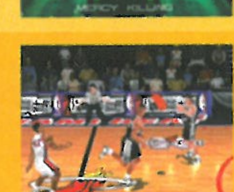
MILLENNIUM SOLDIER EXPENDABLE
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **65%**



MONACO GP RACING SIMULATION 2
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Ubi Sof**
Puntuación: **69%**



NBA 2000
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **90%**



NBA SHOWTIME
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **70%**



NHL 2K
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **85%**



PEN PEN
Género: **Arcade**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **52%**



POWER STONE
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **90%**



PSYCHIC FORCE 2012
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **66%**



RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE
Género: **Plataformas**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Puntuación: **91%**



READY 2 RUMBLE
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **90%**



RED DOG
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **65%**



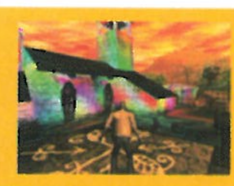
RESIDENT EVIL 2
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **80%**



RE-VOLT
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **72%**



SEGA RALLY 2
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **85%**



SHADOWMAN
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **85%**



SILVER
Género: **Action-RPG**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **80%**



SLAVE ZERO
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **74%**



SNOW SURFERS
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **43%**



SONIC ADVENTURE
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **95%**



SOUL CALIBUR
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **95%**



SOUL FIGHTER
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **75%**



SOUL REAVER
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **87%**



SPEED DEVILS
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Puntuación: **73%**



STREET FIGHTER ALPHA 3
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **82%**



SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Ubi Soft**
Puntuación: **75%**



TECH ROMANCER
Género: **Beat´em-up**
Distribuidor: **Virgin**
Puntuación: **83%**



TEE OFF
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **70%**



THE HOUSE OF THE DEAD 2
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **90%**



TOKYO HIGHWAY CHALLENGE
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Netac**
Puntuación: **70%**



TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
Género: **Aventura**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **86%**



TONY HAWK´S SKATEBOARDING
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **81%**



TOY COMMANDER
Género: **Arcade**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **75%**



TRICKSTYLE
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Acclaim**
Puntuación: **75%**



UEFA STRIKER
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **68%**



V-RALLY 2 EXPERT EDITION
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **79%**



VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE
Género: **Shoot'em-up**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **68%**



VIRTUA FIGHTER 3TB
Género: **Beat'em-up**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **85%**



VIRTUA STRIKER 2
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **75%**



WACKY RACES
Género: **Conducción**
Distribuidor: **Infogrames**
Puntuación: **78%**



WORLDWIDE SOCCER 2000
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **70%**



WWS 2000 EURO EDITION
Género: **Deportes**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **76%**



WORMS ARMAGEDDON
Género: **Estrategia**
Distribuidor: **Proein**
Puntuación: **69%**



ZOMBIE REVENGE
Género: **Acción**
Distribuidor: **Sega**
Puntuación: **71%**

En el próximo número:

Después de las vacaciones
Dream Planet volverá arrasando
con la superguía de

Resident Evil Code: Veronica

para que le saques el máximo provecho
al mejor juego para Dreamcast



Previas y Análisis

Space Channel 5
Vanishing Point
Dead or Alive 2
Marvel vs Capcom 2
y otros muchos

Y los bombazos de la sección Importación
Ferrari 355 Challenge y Grandia II



Consigue tu Dream Planet por sólo 495 ptas.

Nota: Estos son algunos de los contenidos previstos para el próximo número de Dream Planet, pero la redacción se reserva el derecho de introducir variaciones de última hora.